



2000



VIEUX!

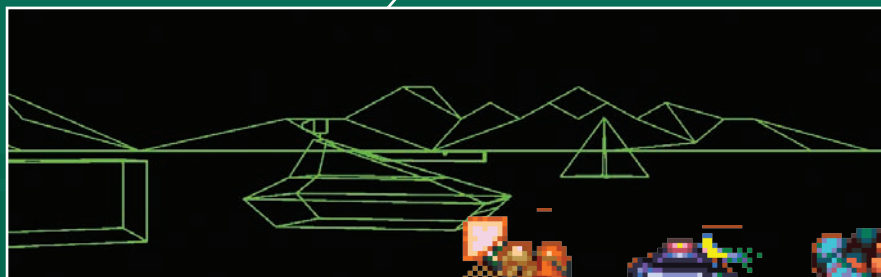
retroGAMER

Collection

VOLUME 16

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | NEC | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES
DE PUR
RETRO GAMING



FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

L 16409 - 16 - F: 12,90 € - RD



NOUVELLE FORMULE !

L'ÉCRAN
FANTASTIQUE

L'ÉCRAN FANTASTIQUE

LE MAGAZINE DU CINÉMA FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

**BIENVENUE
À MARWEN**

Le retour
de Zemeckis

BORDER

Des monstres
parmi nous

Trio d'enfer

Le cross-over de l'année

GLASS

FANTASTYKA

M. NIGHT SHYAMALAN
La science du choc

M 07243 - 404 - F: 8,75 € - RD



Janvier 2019 - Belgique / Luxembourg : 9,40 € - hors P.T.

En kiosques et librairies à partir du 2 janvier 2019



retro* GAMER Collection

Retro Gamer Collection
Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PDG : Jean-Martial Lefranc.

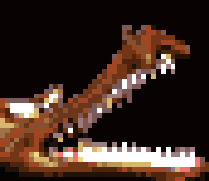
Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future
Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous
licence sont la propriété de Future Publishing Limited
et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou
en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future
Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 0518 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de fibre recyclé :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/TO de papier



Certifié PEFC

Ce produit est issu
de forêts gérées
durablement et de
sources contrôlées

www.pefc-france.org

Bienvenue dans



retro* GAMER Collection



Contents de vous retrouver!

Plus grands, plus complets, plus beaux, plus denses... les jeux vidéo ont toujours couru après la surenchère, et les titres actuels sont souvent à des années-lumière de leurs ancêtres, pourtant pas si lointains. Et on ne parle pas de technologie. Un peu comme un enfant qui passe à l'âge adulte, le jeu vidéo a changé, perdant en route une certaine innocence, une naïveté touchante. Avant, il suffisait d'un seul principe de gameplay, et souvent d'un ou deux boutons sur la manette pour qu'on s'amuse. Simplement, instinctivement, viscéralement. Aujourd'hui, les choses sont bien différentes. Il faut déballer tout un tas de missions, d'options, de contenus en tout genre, pour espérer séduire le gamer-chaland. L'ébaubir avec toutes sortes d'esbroufes pour qu'il n'aille pas voir ailleurs, pour le garder en son sein pendant des heures et des heures. Avant, on voulait juste qu'il s'éclate quelques minutes en arcade, ou plus longtemps chez lui, sans chichis ni tralalas, et sans plus de machins posés juste là pour gonfler artificiellement la durée de vie du jeu.

Certains pourraient arguer qu'on retrouve cette philosophie dans le casual gaming, sauf que le modèle économique ne veut pas divertir les joueurs, mais là encore les emprisonner – bien plus insidieusement qu'une borne d'arcade où l'on glissait fébrilement nos pièces. D'autres évoqueraient plus justement la scène indé, mais là aussi, c'est différent – le contexte diffère, et les enjeux reviennent à ceux cités plus haut. C'était une autre époque, on n'y reviendra pas.

Sauf en rétrojouant. Ça tombe bien : figurez-vous qu'on a quelques petites choses à vous dire et à vous montrer sur le sujet!

La rédaction de
Retro Gamer Collection



RETROGAMERCOLLECTION.BLOGSPOT.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMERFINANCIEREDELOISIRS.COM)

retro* GAMER Collection

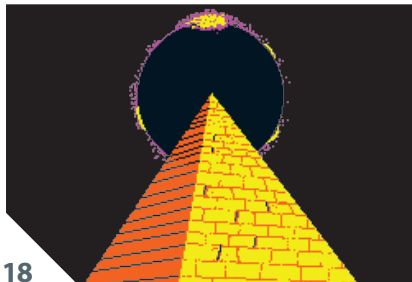
Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

Page
142

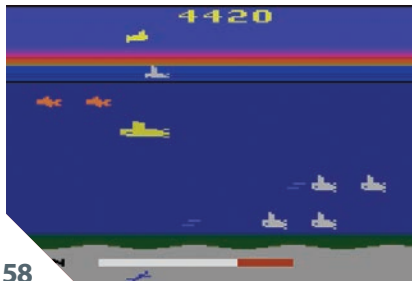
CONTENTS



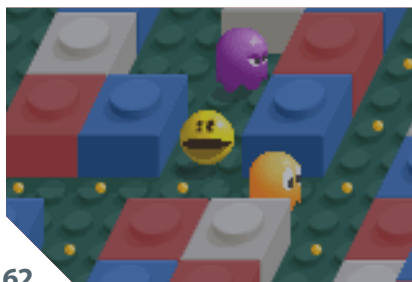
8



18



58



62

MAKING OF

- 18 **Total Eclipse I et II**
- 58 **Seaquest**
- 70 **Spider-Man VS the Kingpin**
- 96 **Earthworm Jim 2**
- 142 **Hitman**
- 154 **Donkey Kong Country 2**
- 166 **Rasputin**
- 180 **Dark Star**

TRÉSORS OUBLIÉS

- 42 **Spécial Dreamcast**
- 124 **Spécial PlayStation 2**

MATOS

- 16 Pin-up Matos :
Sega Master System
- 50 Vision périphérique :
Joystick Competition
Archer Super-Deluxe
- 108 Pin-up Matos :
Le Commodore 64
- 114 Dossier : **Dans les tripes de la PlayStation**
- 134 Vision périphérique :
Le Super Scope
- 174 Dossier :
L'amiga CD32 : 1993-1994

TAILLONS DAVETTE...

- 52 ...avec **Brian Colin**
- 160 ...avec **Stuart Cox**

DOSSIERS

- 102 **Les architectes 8-bits**
- 128 **Extra life : pour que les jeux ne meurent jamais**

IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 26 ...**SaGa**
- 78 ...**Battlezone**

SORTEZ LES ARCHIVES

- 34 **Legend Entertainment**
- 88 **M Networks**
- 136 **Digital Pictures**

LE GUIDE ULTIME

- 8 **The Chaos Engine**
- 62 **Pacmania**
- 110 **Samurai Shodown**
- 148 **Pengo**
- 168 **Parodius**

Page
26





MAIS AUSSI :

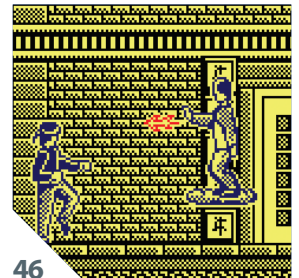
- 6 Rétrovirus :
Jet Set Radio
- 24 Le pur moment...
Kirby's Fun Pak
- 32 Les irréductibles :
Fighting Layer
- 40 Rétrovirus :
Metal Gear Solid (GBC)
- 46 À l'affiche :
Jack Burton dans les griffes du Mandarin
- 62 Rétrovirus :
Dino Crisis 2
- 68 Perdu en route :
Elevator Action Ex
- 76 Plus loin plus fort :
Town & Country II : Thrilla's Surfari
- 86 Rétrovirus :
Super Aleste
- 94 Qu'est-il arrivé à...
Sonic Crackers
- 100 Les irréductibles :
Flip Maze
- 146 Rétrovirus :
Cadillacs & Dinosaurs
- 152 Le pur moment...
Mickey Mania
- 158 Rétrovirus :
ManX TT
- 172 Rétrovirus :
Fray CD
- 184 Le pur moment...
Micro Machines V3
- 186 Rétrotests
- 193 Abonnez-vous !
- 194 Fin de partie :
Soul Edge (la fin de Voldo)



34



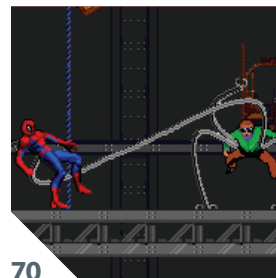
42



46



52



70



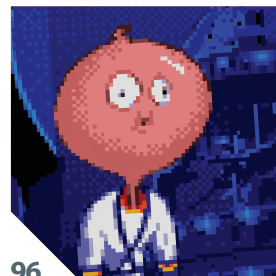
78



88



94



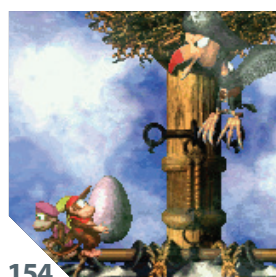
96



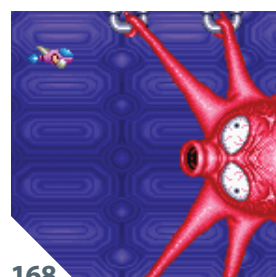
110



148



154



168



180



1500 points



491.93

Jet Set Radio

MÉGATRIP URBAIN

RÉTROVIRUS

» DREAMCAST » SMILEBIT » 2000

Fin 2000, alors que tant de joueurs PS2 se pâment devant les graphismes bluffants d'un Tekken ou d'un Ridge Racer PS2, les adeptes de la Dreamcast fanfaronnent en brandissant Jet Set Radio :

non seulement le jeu d'action-rollers-graffiti de la machine de Sega en met plein la vue, mais il en balance également plein les oreilles tout en s'écartant des schémas classiques avec un concept pour le moins original. Pourtant, il est évident que le jeu n'est pas voué à un gros succès commercial.

C'était couru, remarquez : quand un jeu s'éloigne des schémas classiques et casse les codes rassurants auxquels la majorité des joueurs sont habitués, il devient très vite culte auprès d'une niche d'aficionados, mais a peu de chances de toucher largement le grand public, qui, notamment à l'aube du nouveau millénaire, ne jure que par les graphismes photoréalistes (du moins ce qu'on considérait comme tel alors) et les genres bien définis et identifiables. Autant dire qu'un jeu de vandalisme urbain adolescent ultra-stylisé n'est pas dans l'air du temps...

Deux mois plus tard, Sega annonçait abandonner le hardware. Si l'on ne peut évidemment pas imputer l'échec de la Dreamcast à ses titres décalés, les aficionados que nous sommes n'ont pu s'empêcher de rêver, non sans un certain snobisme hipster, qu'elle aurait pu avoir un tout autre destin si plus de joueurs avaient eu bon goût... ★



AU CŒUR DU

CHAOS ENGINE

POUR CONCOCTER UN SHOOT-’EM-UP 16-BITS EXCEPTIONNEL, BADIGEONNEZ-LE DE GRAPHISMES STYLISÉS AU BON GÔÛT DE STEAMPUNK ET AJOUTEZ-Y QUELQUES ROUTINES D’INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AMOUREUSEMENT MIJOTÉES. SERVEZ CHAUD, ACCOMPAGNE D’ACTION NON-STOP.

FAUTEURS DE TROUBLE

NOS INDOMPTABLES INTERVENANTS



MIKE MONTGOMERY
Cofondateur,
The Bitmap Brothers

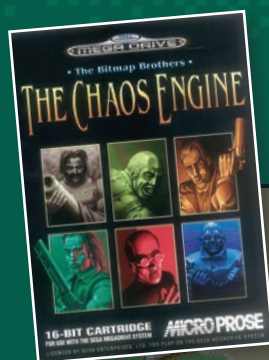
DAN MALONE
Artiste, The Bitmap Brothers



ANDY NUTTALL
Rédacteur, Amiga Format

INFOS

- » ÉDITEUR : RENEGADE SOFTWARE
- » DÉVELOPPEUR : THE BITMAP BROTHERS
- » SORTIE : 1993
- » PLATEFORMES : Diverses
- » GENRE : RUN-AND-GUN



Quand *The Chaos Engine* est sorti, il y a 25 ans, le terme “steampunk” n’évoquait pas grand-chose pour la plupart des gens. Mais avec ses personnages aux looks pseudo-victoriens et d’improbables machines à vapeur rétrofuturistes, *The Chaos Engine* est indéniablement un des premiers grands jeux steampunk.

L’intrigue n’est guère étoffée : le Baron Fortesque a bricolé une machine, le *Chaos Engine* (“Moteur du Chaos”), capable de manipuler le temps et l’espace. Et histoire de se la jouer Skynet, voilà-t’y pas que le moteur devient conscient et décide, comme de bien entendu, de se retourner contre son



» [Amiga] Gare aux embuscades à l'approche des points d'intérêt, comme les modules d'activation et clés à récupérer!

créateur. Soudain, d'étranges événements se produisent : des animaux et des humains se transforment en d'horribles monstres agressifs, et le paysage lui-même mute et se déforme. Bref, c'est la cata et personne n'y peut rien. Sauf évidemment une petite équipe de mercenaires envoyés pour détruire la machine.

On a pu approcher *The Chaos Engine* dès fin 1991, avec des versions previews plutôt bien avancées, comme se souvient Andy Nuttall, alors rédacteur du magazine *Amiga Format* : "On sentait déjà que ça allait être un hit", se remémore-t-il. "*Magic Pockets* venait de sortir, et les Bitmap Brothers étaient au meilleur de leur forme. On savait de quoi ils étaient capables, et il était déjà évident que la magie allait opérer, sur leur nouveau titre."

Le jeu de tir vu du dessus est déjà bien reconnaissable sur ces versions de travail, et beaucoup le comparent alors à *Commando* et consorts. Mais Mike Montgomery, cofondateur des Bitmap Brothers, préfère évoquer d'autres inspirations : "Honnêtement, *Gauntlet* est sans doute le jeu qui nous a le plus inspirés", nous dit-il. Il est vrai que les niveaux labyrinthiques et l'accent mis sur le coopératif dans *The Chaos Engine* rappellent plus le hit d'Atari. "Tout s'inspire de quelque chose, consciemment ou non", ajoute Mike. "En l'occurrence, je crois que c'était surtout inconscient. Les concepteurs du jeu ►

"GAUNTLET EST SANS DOUTE LE JEU QUI NOUS A LE PLUS INSPIRÉS"

Mike Montgomery



» [Amiga] Ci-dessus : Plus vous approcherez de la machine du chaos, plus les ennemis seront bizarres...

» [Amiga] Ci-contre : Vers la fin du jeu, les ennemis pourront même vous tendre des embuscades depuis les niveaux surélevés.



LES BARBOUZES SONT VACHES!

LE DESTIN DE L'HUMANITÉ EST ENTRE LES MAINS DE SIX FAROUCHES MERCENAIRES, ULTIMES REMPARTS SURARMÉS CONTRE LA CAUCHEMARDESQUE CRÉATION APOCALYPTIQUE DE L'IGNOBLE BARON FORTESQUE...



GENTLEMAN

OBJET SPÉCIAL : CARTE

□ Si vous jouez en solo, le Gentleman est sans doute le partenaire idéal, plus intelligent que les autres personnages et plus résistant que le Preacher. Il détient également une carte, ô combien utile!



NAVVIE

OBJET SPÉCIAL : DYNAMITE

□ Le Navvie est certes un peu lent, mais il est d'une fiabilité à toute épreuve, avec sa grosse santé et sa puissance de feu non négligeable. Sa dynamite permet de balayer tous les ennemis à l'écran en un instant. Reste que ce n'est pas le partenaire informatique le plus affûté...



BRIGAND

OBJET SPÉCIAL : RAFALE

□ Ses attributs équilibrés en font un choix idéal pour les nouveaux venus : raisonnablement rapide et assez résistant, il bénéficie en outre d'un pouvoir spécial ravageur qui peut régulièrement vous tirer de situations très délicates...



► voulaient seulement faire un jeu auquel ils avaient envie de jouer."

Si les versions preview étaient déjà si proches du jeu final, c'est aussi parce que *The Chaos Engine* était alors déjà en développement depuis plus d'un an. Les graphismes de la Forêt et des Ateliers étaient pratiquement terminés, et la structure des niveaux était déjà à la fois complexe et bien agencée (bien que très différente des versions finales, avec notamment bien plus d'objets). Les sprites des ennemis et des personnages jouables étaient presque définitifs, tout comme les bases de l'écran d'équipement. L'esthétique particulière des titres des Bitmap Brothers était bel et bien là.

"Dan Malone maîtrise parfaitement ce

style, et j'adore la façon dont lui et les autres graphistes ont su faire ressortir les reliefs et les textures métalliques", nous dit Andy. "Bien d'autres jeux exploient les mêmes combines, mais le style Bitmap Brothers est unique : on le repère en un clin d'œil."

Et bien sûr, il y a la magnifique bande-son techno du jeu, dynamique dans certaines sections du jeu – par exemple à la fin des niveaux. "Les musiques étaient puissantes. Richard Joseph était un génie", raconte Andy. "Les sons et les voix étaient fantastiques et collaient parfaitement au jeu pour en accentuer l'ambiance."

Reste que la piste audio la plus mémorable du jeu n'est pas signée des Bitmap Brothers, mais composée par Joi, le groupe de dance alternative des frères Farook et Haroon Shamsher, auteurs du thème accompagnant la séquence d'intro



» [Amiga] Le partenaire contrôlé par l'ordinateur a de bonnes réactions : ici, il couvre bien le joueur pendant que ce dernier s'occupe de l'ennemi en haut à gauche.



THUG

OBJET SPÉCIAL : COCKTAIL MOLOTOV

□ Alors oui, il est con comme un balai et moche comme un pou, mais il est aussi solide comme un roc. Il est lent, mais très résistant et son attaque spéciale est parfaite pour se dégager un chemin au sein des hordes mutantes...



MERCENARY

OBJET SPÉCIAL : BOMBE

□ Le professionnel de la bande, avec des caractéristiques plutôt bien équilibrées. Il ne brille nulle part, mais il est raisonnablement bon dans tous les attributs. Ses bombes sont également bien pratiques pour nettoyer les niveaux inférieurs depuis les étages – un avantage non négligeable.



PREACHER/SCIENTIST

OBJET SPÉCIAL : PREMIERS SOINS

□ Un personnage de soutien, dont l'intelligence aidera les joueurs solo les moins expérimentés. Son kit de premiers soins s'avère aussi des plus utiles pour éviter de crever plus que de raison. Par contre, il faut accepter sa tendance à se jeter comme un gros rapiat sur les objets à ramasser.

"ON A ASSIGNÉ DES ATTRIBUTS DIFFÉRENTS À CHAQUE PERSONNAGE, COMME DANS LES JEUX DE RÔLE"

Mike Montgomery

du jeu. Ce genre de collaboration n'était pas nouvelle pour les Bitmap Brothers, qui avaient déjà travaillé avec des licences musicales sur *Xenon 2*.

Si l'on vous parle en large et en travers de ces previews, c'est qu'elles avaient une grosse particularité : trois personnages à l'écran, au lieu de deux dans la version finale. En effet, à ce moment, il y avait constamment un mercenaire piloté par l'ordinateur, même avec deux joueurs humains. Le principe a finalement été abandonné, mais il souligne tout de même la confiance des Bitmap Brothers envers une des grandes particularités du jeu : son intelligence artificielle.

Si vous jouez seul, un partenaire informatique vous épaula et ne se comporte pas de la même manière suivant le personnage qu'il incarne – tout comme le ferait un joueur humain.

"On a assigné des attributs différents à chaque personnage, comme dans les jeux de rôle", explique Mike. "Et il était essentiel que les différences entre ces



» [Amiga] Certains niveaux ont plusieurs sorties. Plus la sortie est difficilement accessible, meilleur sera le point de départ sur le stage suivant.

QUESTIONS À DAN MALONE

L'ANCIEN GRAPHISTE DES BITMAP BROTHERS SE REMÉMORE SON TRAVAIL SUR *THE CHAOS ENGINE*



Combien de temps vous a-t-il fallu pour développer *The Chaos Engine* ? Phil Wilcock et moi-même avons

commencé à en parler quand on travaillait encore sur *Speedball 2*, donc environ deux mois avant que la production ne démarre vraiment. Des croquis de personnages, des idées, comme ça nous venait... quand les choses ont commencé à prendre vraiment forme... à vrai dire, je ne me souviens plus très bien ! En tout ça, ça a duré un certain temps. Environ deux ans.

Les previews qu'on avait pu essayer fin 1991 semblaient pourtant bien avancées... Oui, on était partis sur un jeu avec trois joueurs, et une fois qu'on a laissé tomber l'idée, le jeu s'est resserré, les choses sont devenues plus claires. Les *tile sets* que j'ai faits pour ce jeu font partie de mes préférés, on a vraiment exploité le moindre pixel. Ensuite, il a fallu créer les niveaux, avec Simon Knight, qui établissait leur structure. Il me passait les plans et... je les modifiais un peu pour pouvoir tout y inclure. Ça fonctionnait bien, même si ça demandait beaucoup de boulot.

Il semblerait que vous ayez eu beaucoup de liberté pour définir le style visuel de *The Chaos Engine* ?

On a eu carte blanche ! J'avais lu une BD dans *2000AD*, je ne sais plus le nom, mais c'était un univers steampunk. On a pas mal discuté et Phil lisait *The Difference Engine* (La machine à différence, de Bruce Sterling et William Gibson, NDLR) et d'autres bouquins du même genre. Le nom de



» [Amiga] Les graphismes de Dan exploitent au maximum la mémoire de l'Amiga – les détails des saillies rocheuses sont assez extraordinaires.

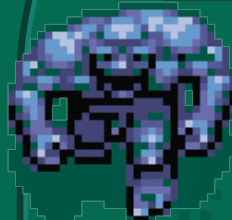
Chaos Engine est venu tout seul. Oui, on avait en effet énormément de liberté.

Comment avez-vous défini les six personnages ?

Au départ, il y en avait une douzaine, dont une femme, un type avec un masque d'escrime, un autre avec un fusil à pompe, etc. Mais il a fallu se recentrer et donc en écarter certains, pour redescendre à six qui fonctionnent ensemble, à deux joueurs. Quant à l'inspiration... je voulais qu'ils aient un look à la fois exotique et ancien. Par exemple, le Navvie est un terrassier, un ouvrier du rail. C'est un super personnage, un fervent syndicaliste en pleine révolution industrielle. C'est un de mes préférés, qui dégage parfaitement cet esprit victorien, je trouve.

The Chaos Engine n'a qu'un seul boss – le Chaos Engine lui-même. C'est plutôt inhabituel pour ce type de jeux...

Je n'avais qu'une poignée de *tiles* à disposition, beaucoup moins que je l'aurais souhaité, mais on n'avait pas le choix ! À la fin, j'ai rassemblé tout ce qu'il me restait et j'ai retiré quelques *tiles* des décors des égouts, et si vous observez attentivement l'écran, il n'y a pas grand-chose qui soit animé, à part le centre de sa tête. On raclait vraiment les fonds de tiroir, à ce moment ! On n'a pas pu inclure ce genre de gros boss dans le reste du jeu, mais ç'aurait été top !



► mercenaires soient évidentes, pour les joueurs. Sinon, quel est l'intérêt d'avoir plusieurs personnages ?" Ces attributs déterminent comment chaque personnage aborde la 'conduite de jeu idéale', afin que l'intelligence artificielle ne fasse pas tout le boulot à la place du joueur.

"On a en fait beaucoup joué à deux et passé pas mal de temps à analyser le comportement de vrais joueurs, pour essayer de les reproduire au mieux", raconte Mike. "On lançait des parties avec deux joueurs informatiques, pour observer ce qu'ils faisaient. Et on ajustait au fur et à mesure."

Le travail sur cet aspect du jeu explique en partie la durée du développement du jeu, mais l'effort est mérité : le comportement de l'IA est convaincant à souhait. Elle sait couvrir le joueur quand il le faut, le pousser vers l'avant au besoin et même tomber de temps en temps dans des pièges, comme le ferait tout humain.

L'intelligence artificielle du partenaire n'est cependant pas entièrement au service du joueur, comme se souvient

Andy : "L'ordinateur piquait tout le matos ! À deux joueurs, on s'attend à se battre pour ramasser les objets, mais en solo, ça met encore plus les boules, quand vous ouvrez un coffre ou tuez un monstre pour voir l'Amiga vous chiper les trucs sous le nez ! Et puis, les ennemis aussi étaient très bons : ils esquaivaient délibérément vos tirs, et il fallait développer rapidement des tactiques

» [Amiga] Ça commence méchamment à chauffer dans le Manoir Fortesque. Vous n'avez guère de répit, même quand il y a des puzzles à résoudre!



de combat pour les tuer. Je ne sais pas à quel point ils étaient 'intelligents'. On nous les avait vendus comme des IA avancées, et franchement, c'était l'impression que ça donnait."

The Chaos Engine n'étant pas qu'un simple run-and-gun, il est d'autant plus important d'avoir un partenaire de jeu, informatique ou non, un peu futé. Les niveaux sont de vrais labyrinthes, pleins de secrets et cachant souvent plusieurs sorties. Chaque action a des conséquences, qu'on modifie la structure du niveau ou qu'on déclenche une embuscade. La réflexion est aussi importante que les réflexes, quitte à s'éloigner des codes du genre. Par exemple, il n'y a qu'un seul et unique combat de boss traditionnel dans le jeu. "Je crois qu'on essayait de briser un peu le moule", nous dit Mike.



SUR LE FRONT

AVANT D'ATTEINDRE LE MOTEUR DU CHAOS, VOUS ALLEZ VOIR DU PAYS...

FORÊT

□ Les terres autour du manoir du Baron Fortesque étaient autrefois de magnifiques jardins soigneusement entretenus, mais tout a été chamboulé quand il a mis en marche sa satanée machine. Les forêts sont devenues des labyrinthes fendus par des rivières de boue bouillonnante, hantés par d'horribles grenouilles géantes, constructions organiques indescriptibles et autres mutants pas beaux qui ne pensent qu'à vous croquer ou vous tirer dessus. Bref, c'est un bled tout pourri.



ATELIERS

□ C'était peut-être un quartier de vie sympathique, à une époque, mais c'est carrément devenu la zone. Mieux vaut ne pas s'y attarder, donc, vu que les créatures du coin ne sont pas des plus avenantes, comme ces ogres passifs qui patrouillent les rues. Et ce n'est pas le pire : il va falloir faire gaffe aux jets de vapeur brûlante, aux blobs huileux conscients, aux tourelles à canons et autres moulins de guerre. Si vous survivez à tout ça, prenez quand même garde aux mutants cyclopéens culs-de-jatte : ils sont rapides et font très mal, les fourbes!

MANOIR

□ Si à un moment donné, vous avez l'impression d'être déjà passé par là, c'est normal, puisque c'est le cas : tous les chemins ne mènent pas à Rome ni au Chaos Engine, dans les méandres du manoir. En revanche, ignorer les mains gigantesques, clones maléfiques et autres monstruosités qui hantent les lieux, ça vous mènera directement à votre perte. On vous aura prévenus, ne venez pas chouiner.



GEÔLES

□ Le cœur de la machine se terre profondément sous le manoir, bien protégé par toutes sortes de robots sauteurs, de mini-tanks et autres joyusetés mécaniques bien décidées à vous empêcher d'atteindre le moteur du chaos. Mais si vous y arrivez, attendez-vous alors à affronter ce dernier en personne et à grimacer en découvrant que la machine de cauchemar, dans sa folie, a avalé son propre créateur...



LES PORTAGES DU CHAOS

LA FIN DU MONDE NE POUVAIT SE CANTONNER À UNE SEULE MACHINE !
PETIT TOUR D'HORIZON DES DIFFÉRENTES ITERATIONS DU MOTEUR DU CHAOS...



ATARI ST 1993

□ À cause de diverses limitations techniques, dont un scrolling moins fluide, une palette plus limitée ou l'absence de musique et de voix digitalisées, la version ST ne rivalise pas avec la mouture Amiga. Mais ça reste un des meilleurs shooters du microordinateur 16-bits d'Atari!



PC 1993

□ La version PC est très jouable et intègre un HUD flottant qui permet d'en voir plus à l'écran pendant qu'on joue. C'est sympa, mais il y a un prix : en contrepartie, la musique a méchamment morflé et semble avoir été volée à un cirque ambulant.

AMIGA 1993

□ La version originelle, et ce faisant, le mètre-étalon pour toutes les autres. Parmi ses atouts, citons la qualité des musiques de fond et du thème d'intro. Certains joueurs préfèrent aussi sa palette de couleurs plus franche, mais c'est vraiment question de goût.



AMIGA (AGA) 1993

□ Sur les Amiga haut de gamme, comme le 1200, les améliorations sont très subtiles et difficiles à distinguer. La meilleure gestion des couleurs offre une palette un peu plus étendue, sur des sprites autrement identiques. Les portages qui suivront s'appuieront sur ce look.



SNES 1993

□ Le champ de vision de la version SNES est plus réduit que sur Mega Drive, mais la bande-son se rapproche plus de celle de l'Amiga. Comme sur Mega Drive, les coups spéciaux ont droit à leur bouton dédié et la version NTSC tourne un peu plus vite que le jeu Amiga.



AMIGA CD32 1993

□ Sur la console de Commodore, *The Chaos Engine* est pratiquement un portage direct de la version AGA. L'intro diffère cependant : au lieu du thème d'origine et du dinosaure géant, on y trouve une animation doublée présentant la création du moteur du chaos qui prête son nom au jeu.

RISC OS 2000

□ Cette version rare est arrivée tardivement, après avoir été abandonnée par l'éditeur d'origine à cause des mauvaises ventes de jeux sur les machines d'Acorn. Côté graphismes et son, c'est très proche de ce qu'on a sur Amiga 500, à l'exception d'une meilleure résolution verticale qui étend le champ de vision à l'écran.



MEGA DRIVE 1993

□ La version Mega Drive offre un champ de vision élargi et attribue les coups spéciaux à un bouton dédié, mais les contrastes sont accentués à cause d'une palette plus réduite. La bande-son est elle aussi rétrogradée. Préférez la version PAL, qui tourne à la bonne vitesse et inclut des réglages de difficulté.



MOBILE 2005

□ Malgré quelques modifications du côté des musiques, ce portage est étonnamment réussi. Contrairement aux autres versions, l'affichage est vertical, avec des changements notables du design des niveaux qu'on a du mal à comprendre. Dommage qu'il faille y jouer sur smartphone avec des commandes tactiles...

PC 2013

□ C'est l'excellente version Aga, avec quelques petites améliorations subtiles, comme des mouvements sur 360 degrés, un classement en ligne et du coopératif online. Des filtres graphiques optionnels sont aussi de la partie.



0511

2312

AU CŒUR DU CHAOS ENGINE



The Chaos Engine sort finalement sur Amiga début 1993, acclamé par la presse et vite adopté par les joueurs.

“On était bien sûr aux anges que le jeu soit si bien accueilli”, nous confie Mike, sans l’ombre d’une hésitation. En toute logique, *The Chaos Engine* est porté sur toutes sortes d’ordinateurs et consoles – et plutôt bien, à chaque fois. Le jeu est rebaptisé *Soldiers Of Fortune* en Amérique du Nord, où le personnage de Preacher est renommé Scientist, histoire de ne pas effrayer certaines communautés... Une suite est tout aussi logiquement mise en chantier, mais cette dernière se vendra beaucoup moins bien, suite au déclin du marché de l’Amiga. Sa ressortie sur PC en 2013 permet d’y rejouer aujourd’hui facilement.

Si *The Chaos Engine* est ardu, il n’en est pas moins très divertissant. Andy avoue s’y être justement remis récemment :

“Il y a quelque temps, je parlais des jeux en coopératif et en un contre un avec mon fils, notamment de *Spy Vs Spy* et de *The Chaos Engine/The Chaos Engine 2*. Je les ai tous retrouvés dans mon grenier, et on s’est bien amusés à y rejouer. Malheureusement, comme pas mal de parents gamers, je me suis fait méchamment tôler par mon fils, bien meilleur que moi aux jeux vidéo. Mais c’était quand même génial de partager avec lui cette tranche de nostalgie, d’autant qu’il a complètement adhéré !”

Il y a peu de chances qu’on revoie un jour les mercenaires de *The Chaos Engine* débouler dans un nouveau jeu, mais après tout, ce n’est pas forcément un mal. Quand les originaux laissent d’aussi impérissables souvenirs, il serait dommage qu’une suite mal ficelée – ou même trop différente des premiers jeux, influencée par les mécaniques de gameplay à la mode –, vienne gâcher tout cela... ✱



» [Amiga] Plusieurs objectifs sont à remplir dans chaque niveau de *The Chaos Engine 2*, histoire que les missions varient un peu.

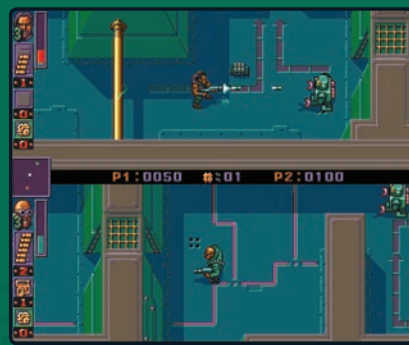
C’EST REPARTI POUR UN TOUR!

COMME TOUT GRAND VILAIN MACHIAVÉLIQUE QUI SE RESPECTE, LE BARON FORTESQUE A SURVÉCU AU PREMIER JEU, HISTOIRE DE REVENIR DANS *THE CHAOS ENGINE 2*...

À la fin de *The Chaos Engine*, la menace mécanique est détruite et tout semble prêt à rentrer dans l’ordre. Mais en réalité, le joueur s’est retrouvé dans une singularité temporelle, avec le Baron Fortesque. Catastrophe! Le Baron peut vous ramener dans votre ligne temporelle victorienne, si tant soit que vous suiviez ses instructions. Et même là, une seule personne pourra rentrer avec lui. En conséquence, Brigand, Gentleman, Navvie et Mercenary vont devoir se battre en remplissant les missions du Baron tout en se sabotant les uns les autres pour décrocher un billet de retour.

“L’idée vient en partie de *Spy Vs Spy*”, nous explique Mike. “Nous voulions faire quelque chose de différent, pas juste une simple suite. On aurait pu l’appeler totalement différemment, aussi.” Si le jeu s’éloigne énormément de la recette de départ, ce changement se tient : après tout, après avoir ficelé une intelligence artificielle partenaire digne de ce nom, il semble logique d’en faire un antagoniste!

“On avait certaines idées à la fin de *The Chaos Engine*, qu’on a écartées pour la plupart”, raconte Dan Malone. “Le coup du voyage temporel... je n’étais pas tellement pour. Ceci dit, je me suis bien amusé à imaginer les niveaux aztèques, japonais, etc. Et j’aimais bien les coups supplémentaires qu’on a ajoutés. Reste que le jeu dans son ensemble n’a pas le rythme et la force du premier volet. J’aimerais bien le refaire, en fait, comme un ‘*Chaos 1.5*’. Je voulais les embarquer vers le Nouveau Monde, la Guerre civile, des trucs du genre. Mais l’Angleterre Victorienne du départ limitait nos possibilités.”



» [Amiga] Le gameplay en écran partagé de la suite est amusant et bien pensé, mais il rompt avec les mécaniques du premier volet.

The Chaos Engine 2 sort fin 1996, et n’a jamais été porté sur d’autres supports.

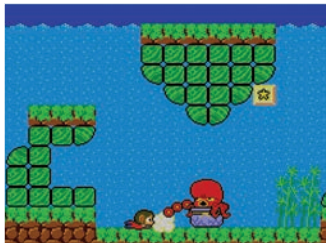
“Honnêtement, il n’aurait même jamais dû sortir du tout”, nous confie Mike. “Enfin, ce n’est pas tout à fait vrai. Le plus gros problème, c’est qu’on aurait dû l’annuler plus tôt. Le marché de l’Amiga était déjà mort quand le jeu est sorti. Les ventes ont été misérables. On est une entreprise, et on aurait dû prendre la bonne décision commerciale plus tôt, soit de l’annuler, soit de tout basculer sur un autre support. Ça nous a coûté pas mal d’argent. On n’a pas pu non plus convertir le jeu Amiga sur d’autres machines, parce que les éditeurs n’en voulaient pas, vu qu’il ne s’était pas vendu sur Amiga. Et pour cause : l’Amiga était mort! Mais c’était un bon jeu. Si on l’avait sorti sur un autre support, il se serait sans doute bien vendu. Malgré la déception commerciale, les quelques joueurs qui l’ont acheté l’ont apprécié et l’ont trouvé intéressant. Ça s’est mal vendu, mais ce n’est pas tombé dans l’oubli. C’est déjà ça!”



LE JEU QUI VA BIEN

Alex Kidd In Miracle World

La mascotte pré-Sonic de Sega fait ses débuts dans cette fantastique aventure-plateforme, où le petit héros court, saute et cogne pour traverser le royaume de Radaxian, enfourchant même occasionnellement motos ou hélicoptères à pédales. C'est un des tout meilleurs premiers titres de la Master System, d'autant plus populaire qu'il a été bundlé avec de nombreux modèles de la console. Notez cependant qu'il vous faudra trouver une version cartouche pour y jouer sur la première Master System, le jeu étant plus généralement intégré directement dans les Master System II.



En résumé

□ Le port d'extension de la Master System n'a jamais servi officiellement, mais il n'en est pas moins fonctionnel et a été exploité dans des projets hardware customisés, comme une extension audio FM ou des adaptateurs import.

PROCESSEUR : Z80 8-BITS CADENCÉ À 3.58 MHz

RAM : 8 Ko DE MÉMOIRE CENTRALE, 16 Ko DE MÉMOIRE GRAPHIQUE

GRAPHISMES : PUCE SEGA VDP YM7101, RÉOLUTION : 256X192, JUSQU'À 32 COULEURS À L'ÉCRAN (SUR UNE PALETTE DE 64), 64 SPRITES PAR IMAGE

AUDIO : PUCE AUDIO SN76496 GSP,

3 CANAUX ONDES CARRÉES + 1 CANAL DE BRUIT

SUPPORTS : CARTOUCHES ROM (JUSQU'À 8 Mo),

SEGA CARD (JUSQU'À 256 Ko)



Master System

» CONSTRUCTEUR : Sega » ANNÉE : 1986

À l'instar de Nintendo, Sega décide de relooker sa console-phare pour les marchés internationaux, au milieu des années 80, et sa Mark III devient donc la Master System.

Le boîtier noir et l'étrange diagramme en façade de la console expriment la volonté de Sega de se modeler une image high-tech. Le bouton 'pause' est hérité du design japonais de la console, et la machine présente des ports pour les deux formats en vigueur, à savoir les coûteuses cartouches et les cartes moins onéreuses à produire (même si ce dernier format très limité sera rapidement délaissé).

Les joypads à deux boutons présentaient à l'origine un emplacement où visser des

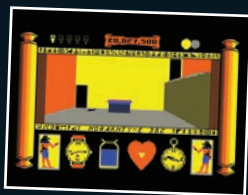
sticks, mais là encore, cette option sera rapidement abandonnée. Le design de la Master System a finalement été repris au Japon pour une version *deluxe* de la Mark III, avec une unité audio FM intégrée, absente du modèle international.

En Amérique du Nord, la console n'a jamais vraiment décollé à cause de la formidable popularité de la NES, mais le distributeur européen Mastertronic et le brésilien TecToy ont réussi à imposer la Master System comme système dominant sur leurs territoires respectifs. Dans ces régions, le premier modèle est aujourd'hui plus rare que la Master System II, et sa compatibilité avec les sorties AV composite et Péritel le rend d'autant plus désirable... *

LE MAKING OF DE

TOTAL ECLIPSE

CEUX QUI L'ONT ARPENTÉE NE PEUVENT AVOIR OUBLIÉ L'ANGOISSANTE ET MYSTÉRIEUSE PYRAMIDE DE *TOTAL ECLIPSE*, CRÉÉE EN 3D AVEC LE MOTEUR *FREESCAPE*. SES AUTEURS IAN ANDREW, PAUL GREGORY ET CHRIS ANDREW NOUS EN DÉVOILENT AUJOURD'HUI LES SECRETS...



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
Incentive Software
- » **DÉVELOPPEUR :**
Major Developments
- » **SORTIE :** 1988
- » **PLATEFORMES :** Diverses
- » **GENRE :** Aventure

La magie de *Total Eclipse* opère dès les premiers instants, alors qu'on fait le tour de l'imposante pyramide, laissant derrière soi son biplan, posé à même le sable brûlant du désert, sous un soleil jaune aveuglant. Sur la droite, on devine une entrée et à l'horizon, derrière l'intimidant monument, on aperçoit déjà la Lune, deux heures avant l'éclipse totale. La montre indique qu'il est huit heures du soir. Il est grand temps d'y aller...

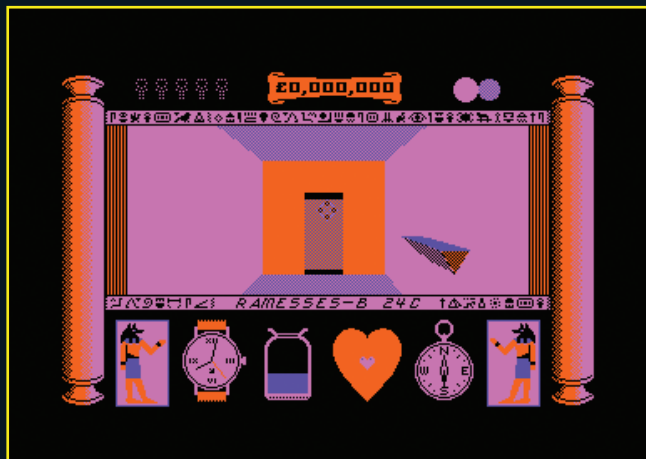
Le manuel explique rapidement pourquoi il faut tant se hâter : le 26 octobre 1930, à exactement 10 heures du soir,

l'éclipse totale déclenchera la malédiction de Râ, Dieu du Soleil, qui fera exploser le satellite naturel de la Terre. Bref, mieux vaut ne pas perdre de temps pour détruire l'Autel de Râ, au sommet de la pyramide. Allez hop, au turbin !

Total Eclipse est un jeu lent, parfois douloureusement lent. Mais il se trouve une bonne raison à cela : ce jeu, qui à l'origine devait tout simplement s'appeler *Curse* ('Malédiction') a été créé avec le moteur *Freescape* de Major Developments, département logiciel de l'éditeur Incentive. *Freescape* est tout bonnement révolutionnaire et repousse les limites technologiques comme peu de titres l'ont fait avant lui.

"On pensait qu'il n'était pas possible de faire des graphismes 3D pleins sur des ordinateurs 8-bits, avec un *frame rate* décent", explique Ian Andrew, fondateur d'Incentive Software. "Avant *Driller*, il y a eu des jeux en 3D, des simulations de vol ou des titres à la *Battlezone*, mais ils étaient tous en fil de fer, et on voyait à travers les formes."

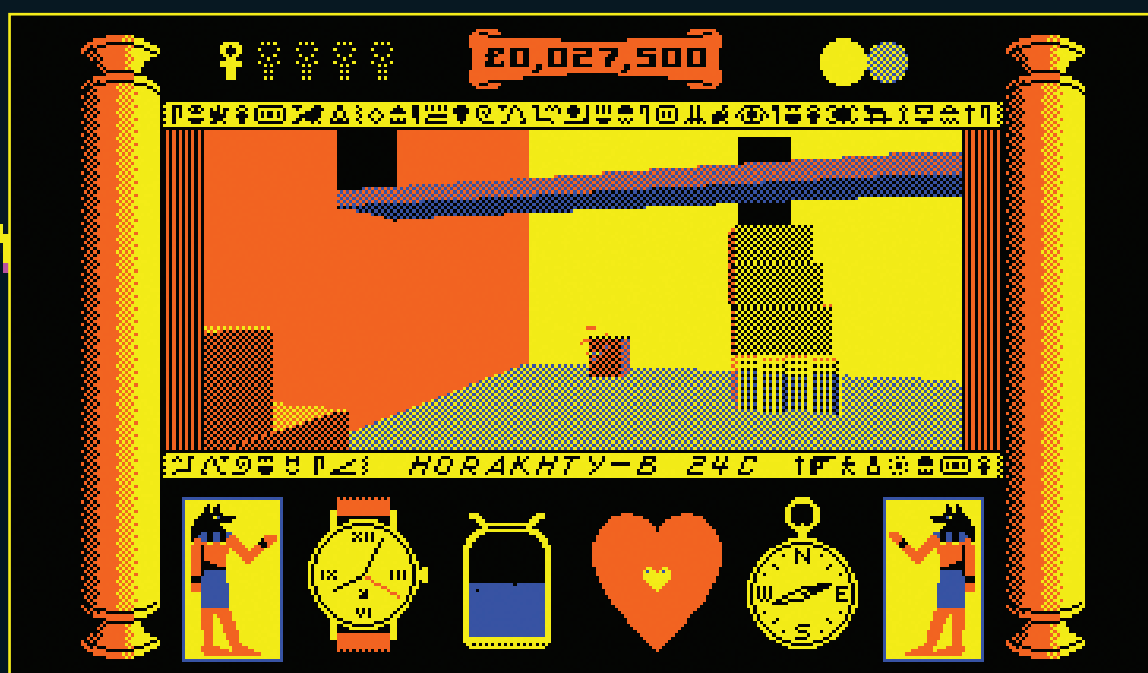
Mais Chris Andrew, le frère d'Ian, croit en être capable. Les bases de *Freescape* se dessinent alors : "Il fallait faire des jeux d'aventure, avec du *shading*



» [Amstrad CPC] Évitez la déshydratation en allant vous abreuver dans cette salle, près de l'entrée à l'arrière de la pyramide.

ECLIPSE

ET DE TOTAL ECLIPSE II : THE SPHINX JINX



» [Amstrad CPC] Si vous tirez sur le petit cube vert perdu dans cette grande salle, vous ferez apparaître des escaliers.

» Paul Gregory (en haut) et Ian Andrew (en bas) ont fait des merveilles avec le moteur Freescape.



pour améliorer le rendu et une méthode de calcul plus rapide que le *Z-Buffering* (le système de gestion de la profondeur en graphisme 3D)", ajoute Ian.

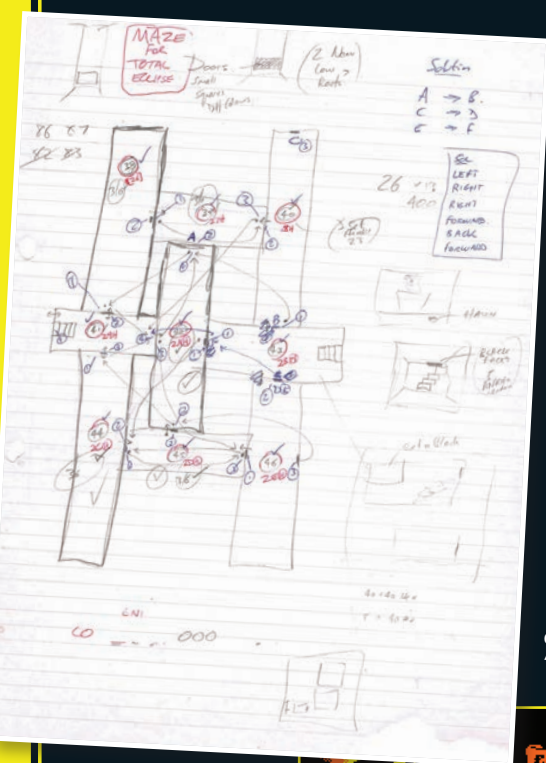
Total Eclipse sera l'apogée de la 'série' des jeux *Freescape*. *Driller* et *Dark Side*, qui se déroulent tous deux dans l'espace, ont permis à l'équipe de développement de faire ses armes, non seulement en termes de techniques, mais aussi de gameplay : "On avait compris que les joueurs préféraient la 'réalité' à l'espace", nous dit Ian. "On s'immerge plus facilement dans un environnement familier, avec des objets et des décors identifiables. On a aussi appris à optimiser le code, donc on a pu accélérer un peu le tout et créer des environnements plus grands."

Freescape et les premiers jeux de Major Developments (c'est-à-dire Ian, son frère Chris, Sean Ellis et Paul Gregory) sont tout

d'abord conçus sur Amstrad CPC.

"Il y avait 128 Ko de mémoire et un lecteur de disquettes", explique Chris pour justifier ce choix. "On avait assez de place en mémoire pour inclure les outils de développement, un débogueur et l'assembleur *Devpac Z80*. Tout a été codé en assembleur Z80, y compris les routines de multiplication et de division."

Total Eclipse est bien plus ambitieux que les précédents jeux *Freescape*. Il exploite 20 Ko de la RAM du CPC pour les routines, 10 Ko pour des parties spécifiques du jeu et 10 autres Ko pour les données. Le reste sert aux tampons, au stockage variable et aux calculs. La structure du jeu est également différente : en plus d'être en vue subjective ("Tout aurait ralenti, avec un personnage en 3D visible", souligne Ian), *Total Eclipse* introduit des interconnexions complexes ►



► entre les niveaux. Au lieu de se promener dans les salles, les pieds solidement ancrés au sol, les joueurs vont avoir à gravir des escaliers, longer des galeries et observer des salles depuis les hauteurs pour espérer résoudre les énigmes du jeu. Cela complique également l'orientation, obligeant les joueurs à tracer une carte pour ne pas risquer de se perdre. L'ambiance et le sentiment d'exploration s'en retrouvent par la même occasion grandis.

Cela donne également à Major Developments une bonne excuse pour jouer avec des Legos afin de concevoir 'en dur' les prototypes des

"JE PENSE AVOIR ÉTÉ PAS MAL INFLUENCÉ PAR LES FILMS INDIANA JONES"

Ian Andrew

salles et de leurs puzzles, mais ils ne s'en servent pas pour tout le jeu. Il faut dire que *Total Eclipse* est 70 % plus grand que les précédents jeux *Freescape*, avec ses 50 lieux. L'équipe maîtrise déjà suffisamment son moteur pour accorder plus de temps au gameplay proprement dit, même s'ils n'oublient pas d'apporter quelques nouveautés techniques, notamment des sphères. "Je crois qu'elles ont été faciles à intégrer, mais ce n'est pas moi qui ai eu à les programmer", se souvient Ian. "Ceci dit, c'était une autre avancée technique, et je pensais que plus on en aurait ajouté, plus l'expérience aurait été réaliste, et donc meilleure."

Chris explique que les sphères n'ont pas été trop difficiles à intégrer, grâce à la routine qui a servi à afficher le soleil et la Lune ("de simples cercles", souligne-t-il). Si les visuels du jeu ont participé à son succès, ses énigmes en sont évidemment la composante-clé, avec leurs panneaux muraux, leurs dalles sensibles à la pression, leurs

coffres au trésor... et bien sûr une grosse pression sur les épaules du joueur, qui doit remplir régulièrement sa gourde et éviter de trop malmenier son cœur... "L'idée, c'était 'On est en Égypte, dans une pyramide, donc qu'est-ce qu'on va y trouver?'" raconte Ian. "Le but, c'était que les joueurs soient toujours sur leurs gardes. Je pense avoir été pas mal influencé par les films *Indiana Jones*, comme pour les fléchettes empoisonnées. Je les adore! Ça pousse le joueur à avancer. Et puis le bruit des battements de cœur lui met aussi bien la pression!"

L'équipe de développement résiste à l'envie de faire un jeu de tir, mais n'en écarte pas pour autant totalement les armes... "Je n'aime pas les jeux de tir à la première personne, et je n'avais pas envie de faire un jeu de ce type", nous dit Ian.

Si la vitesse du jeu est plus proche de celle de l'escargot malade que des jeux 3D actuels, *Total Eclipse* est tout de même plus rapide que *Driller* et *Dark Side*. Paul Gregory,

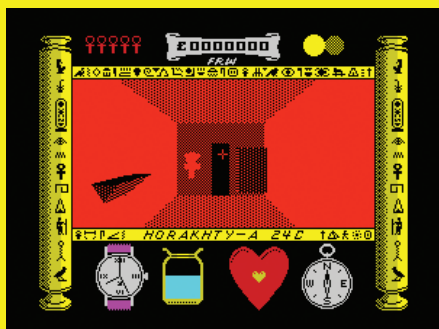
» Des croquis préparatoires de la pyramide et des puzzles de *Total Eclipse*.

» [Amstrad CPC] Quand le sarcophage s'ouvre et que la momie à l'intérieur commence à vous tirer dessus, ça ne sent pas très bon...



ÉCLIPSES CONVERTIES

Faut-il en occulter?



ZX SPECTRUM

□ Un peu plus rapide que la version CPC, mais la palette de couleurs encore plus réduite fait très mal au rendu, et donc à l'immersion. Grâce à des *shadings* judicieux, les objets se détachent heureusement bien sur les décors. Tous les puzzles et éléments de game design sont au rendez-vous.



COMMODORE 64

□ Difficile de distinguer la version C64 de la mouture Amstrad CPC, à part quelques détails graphiques de l'interface et la petite chansonnette en fond sonore. Le jeu est aussi lent, donc mieux vaut ne pas être trop speedé et laisser le temps aux calculs d'affichage 3D...

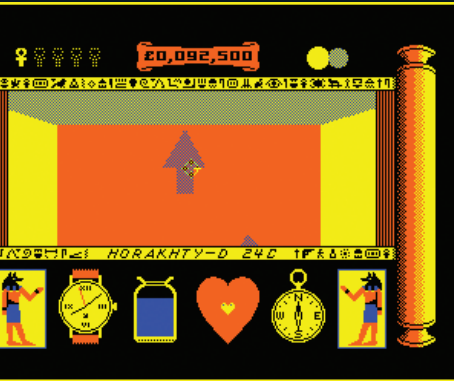


ATARI ST

□ Tout comme sur Amiga, la version ST de *Total Eclipse* se commande via des icônes à l'écran, qui fluidifient le gameplay et aident à mieux se concentrer sur ce qui se passe. Le panneau inférieur est de facto plus encombré, mais ça reste du bon boulot.

L'ÉCLIPSE EN LUMIÈRE

Sauvez le monde de la malédiction

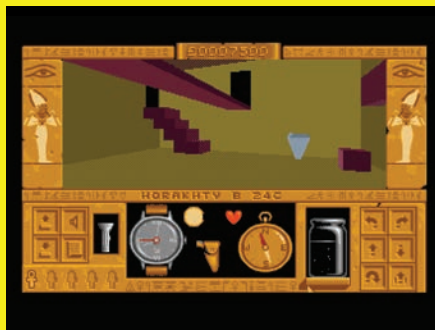
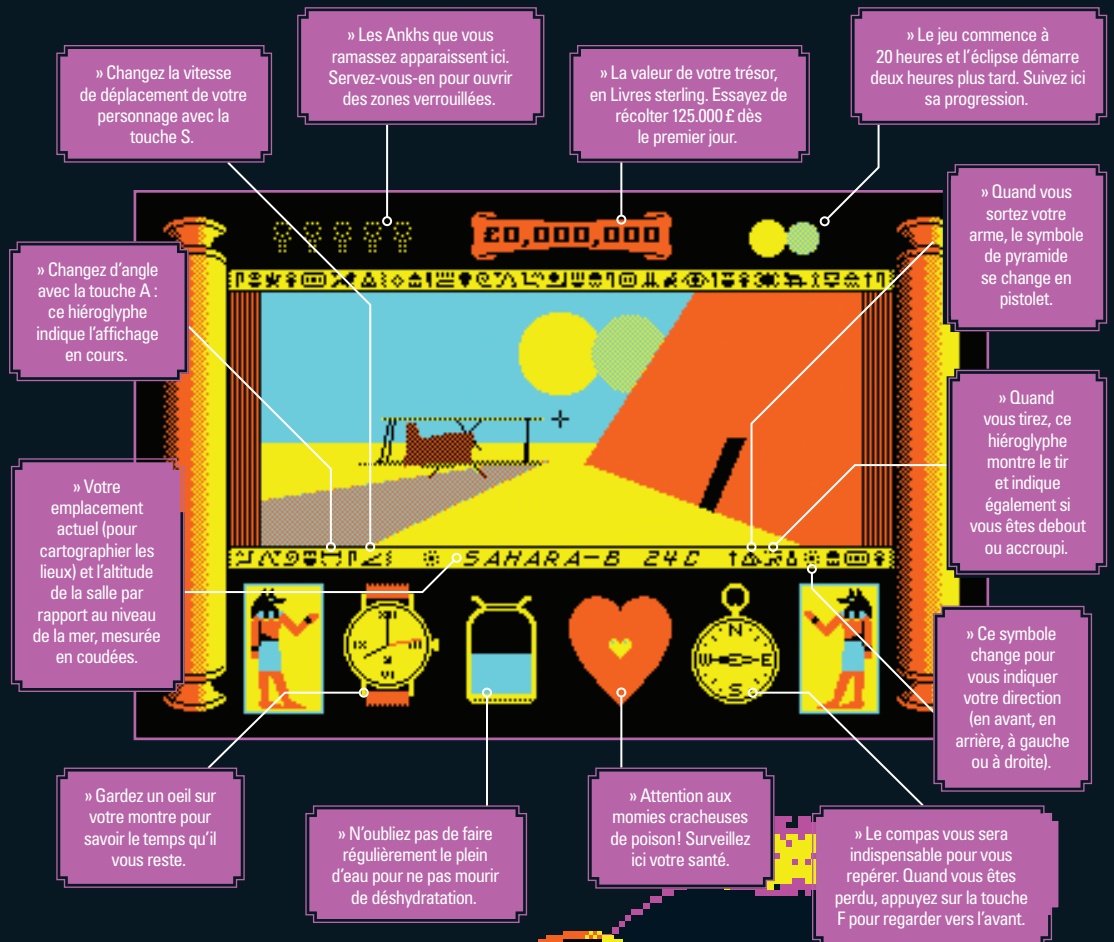


» [Amstrad CPC] Il y a des indices subtils pour la plupart des puzzles : soyez observateurs !

coprogrammeur et codesigner du jeu, explique que "chaque aspect du moteur *Freescape* était presque constamment optimisé, au fur et à mesure que de nouvelles techniques et astuces étaient mises au point, de l'optimisation de la rasterisation des polygones aux échanges de données, en passant par les calculs géométriques."

"On avait appris à tirer le maximum d'un nombre minimum d'objets", ajoute Chris. "On a aussi intégré des objets prédéfinis qui pouvaient servir dans plusieurs zones, bien mieux que dans *Driller*. On a ainsi pu créer un monde de jeu plus grand, avec le même volume de données."

Le moteur de jeu permet au joueur de regarder dans toutes les directions, mais aussi de s'accroupir. "Vu qu'on avait programmé un vrai moteur ▶



COMMODORE AMIGA

□ La palette de couleurs enrichie améliore le rendu du panneau et de l'écran de jeu principal, aussi la version Amiga de *Total Eclipse* éclipe-t-elle sans mal les versions 8-bits, graphiquement parlant. La vitesse de jeu est aussi meilleure, mais l'ensemble est un peu gâché par une bande-son agaçante.



MS-DOS

□ On retrouve ici le panneau d'instrument 8-bits, avec plus de couleurs et une résolution rehaussée, mais la version MS-DOS de *Total Eclipse* tourne également mieux, grâce à la puissance de calcul supérieure des PC. La pyramide n'en est que plus sympa à explorer...

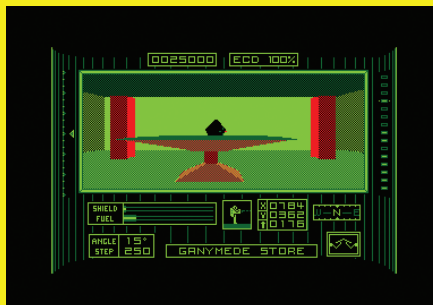
L'ÉVOLUTION DU FREESCAPE



DRILLER

1987

□ Le premier jeu sous *Freescape* est aussi le plus lent. Reste qu'avec ses jolis environnements 3D, *Driller* ouvre la voie aux environnements en 3D pleine qui seront la marque du moteur d'Incentive. L'histoire se déroule dans l'espace, où l'on doit manœuvrer une sonde d'excavation à la surface des 18 régions de la lune Mitral afin de libérer du gaz.



DARK SIDE

1988

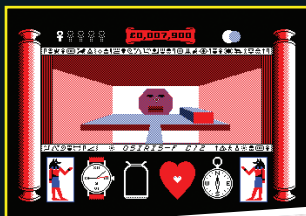
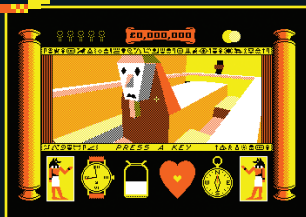
□ *Dark Side* se déroule 200 ans après *Driller*. L'univers de jeu est plus sombre, mais également plus grand, avec des environnements plus complexes et plus de puzzles. Le jetpack est amusant à utiliser et le mélange arcade, stratégie et aventure fonctionne plutôt bien.



CASTLE MASTER

1990

□ Après *Total Eclipse*, Incentive a continué à améliorer son moteur *Freescape* et ce nouveau titre est à la fois plus rapide, plus grand, avec plus de puzzles et moins de *glitches*. Les joueurs peuvent incarner le prince ou la princesse, ce choix affectant légèrement l'évolution de la partie.



► 3D, tout cela était facile à intégrer", souligne Ian.

Le plus gros problème, c'était la mémoire – comme souvent. "Les données de jeu devaient être le plus compactes possible, et on exploitait la moindre miette", raconte Chris. Les couleurs sont elles aussi un souci : "L'Amstrad n'avait que 4 couleurs à la résolution nécessaire, et le Spectrum n'en avait que deux. Donc on s'est servis de trames pour afficher 15 teintes."

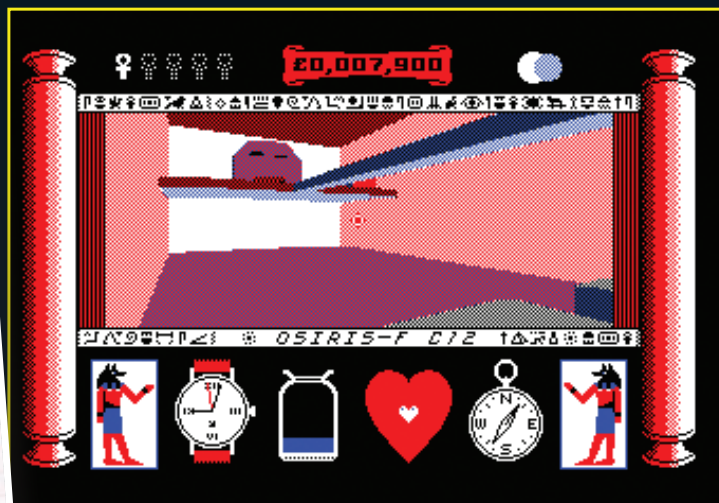
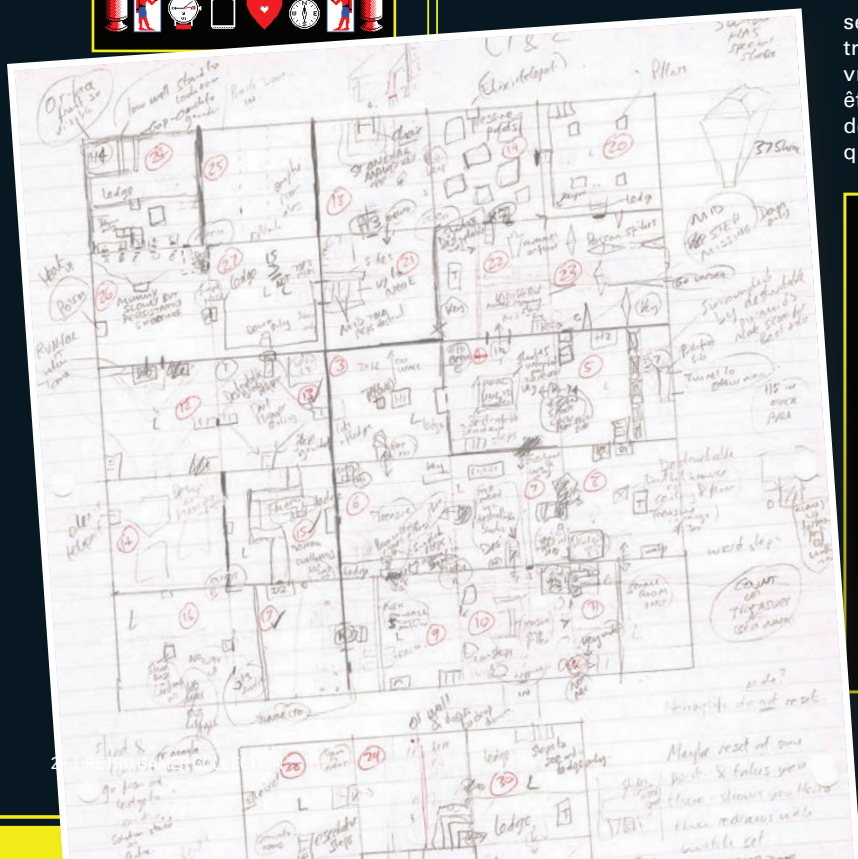
Et les limites techniques ne s'arrêtent pas là :

"Les coordonnées étant seulement en 8-bits, le monde de jeu a dû être divisé en plusieurs petites zones", explique Chris. "On ne pouvait voir qu'une seule zone à la fois, pour réduire la puissance de calcul nécessaire. Et ça nous a bien aidés, vu que le Z80 n'était pas rapide et que le 6502 du C64 était plus lent encore. J'avoue être stupéfait qu'on ait réussi à faire quelque chose de jouable !"

Total Eclipse est non seulement jouable, mais très immersif : "On avait vraiment l'impression d'y être, une véritable sensation de relief, de volume. Et pour que le joueur ne soit pas trop

détendu, on a ajouté la lampe-torche, le compas, la montre et le pistolet." Dans *Total Eclipse*, il faut récupérer des Ankhs pour déverrouiller des portes et progresser dans le labyrinthe. Les trésors ramassés augmentent le score, en Livres sterling. "On aurait sûrement pu vendre le jeu aux USA, si on avait compté en dollars", plaisante Ian.

Le jeu se vend bien en Europe et Sean Ellis programme des portages Amiga et Atari ST du jeu, qui bénéficient d'une vitesse d'affichage plus élevée. "L'expérience de jeu y a gagné, bien sûr", nous dit Ian, "d'autant qu'on a aussi ajouté plus de détails." En toute logique, une suite est mise en chantier.



» [Amstrad CPC] L'interface de *Total Eclipse II* est la même que celle de son prédécesseur, avec le panneau des instruments en bas de l'écran.

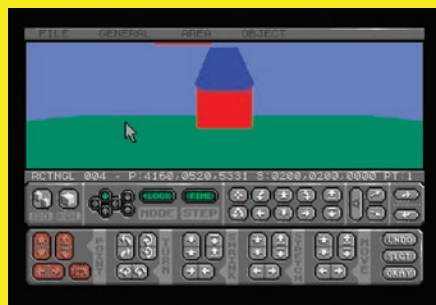
Les itérations du moteur de Major Development



CASTLE MASTER II : THE CRYPT

1990

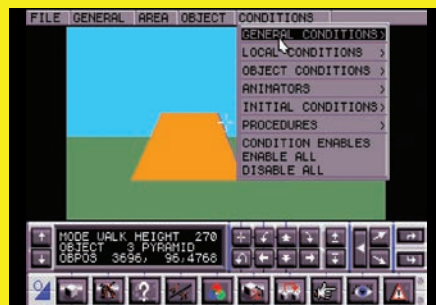
□ Le jeu est sorti à la fois dans une compilation avec le premier volet, mais aussi dans une autre, *Virtual Worlds*, aux côtés de *Driller* et de *Total Eclipse*. Le joueur doit s'échapper du château en résolvant des puzzles, mais en gros, c'est plus ou moins le même système de jeu que dans le premier volet.



3D CONSTRUCTION KIT

1991

□ Incentive laisse les joueurs faire mumuse avec le système *Freescape* grâce à cet éditeur permettant de créer tous les objets qu'on désire. Il ne reste plus qu'à apprendre le langage de programmation qui va avec pour créer ses propres jeux ou se contenter d'explorer les mondes qu'on a façonnés.



3D CONSTRUCTION KIT 2

1992

□ Cette version a été produite pour l'Atari ST, l'Amiga et les PC sous MS-DOS pour le moteur *Freescape III*, qui offre plus de contrôle et des objets sphériques. On peut également ajouter des effets sonores et des éléments préétablis. Un outil très polyvalent qui en a fait rêver plus d'un...



» [Amstrad CPC] Dans *Total Eclipse II*, le scénario fait suite au premier jeu et le joueur doit sauver celle qu'il aime, prisonnière d'une pyramide.

Total Eclipse II : The Sphinx Jinx sort pendant l'été 1989, conçu à l'origine pour booster les ventes du premier volet, dans un double pack vendu par correspondance, quitte à s'aliéner les joueurs qui avaient acheté le premier volet. Malgré tout, la combine fonctionne suffisamment bien pour qu'Incentive Software se frotte les mains. "On a eu beaucoup de commandes, et vu que les bases du jeu étaient les mêmes, il ne m'a fallu que quelques semaines pour créer et implémenter les nouveaux environnements et de nouveaux puzzles", explique Ian. Cette suite est moins percutante que le premier volet, mais n'en est pas moins divertissante. On retrouve la



DU MÊME DEV'

SPLAT! (CI-DESSUS)
PLATEFORMES :
DIVERSES
ANNÉE : 1983

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR
PLATEFORMES :
DIVERSES
ANNÉE : 1986

WINTER WONDERLAND
PLATEFORMES :
DIVERSES
ANNÉE : 1986

même structure de jeu qui privilégie l'exploration, mais l'objectif est différent : au lieu d'essayer d'atteindre le sommet de la pyramide, le joueur doit trouver les 12 fragments d'une statue, toujours dans la limite de temps de deux heures. Cela implique qu'il faut trouver le meilleur chemin et optimiser ses déplacements, tout en ramassant des trésors, des Ankhs et de quoi boire. Il faut également trouver comment passer des blocs qui obstruent le passage et traverser des sols qui apparaissent et disparaissent selon des schémas définis. L'accent est mis sur l'observation, facilitée par la lenteur relative du jeu.

Mais il y a aussi quelques couacs, comme un labyrinthe invisible horriblement difficile à résoudre. "Je l'appelais 'le labyrinthe illogique'", se souvient Ian. "C'était volontairement difficile pour que les joueurs acharnés aient un gros défi à relever. On ne pouvait s'en sortir qu'en tâtonnant, si on n'avait pas la solution..." Le système de script du moteur *Freescape* facilitait grandement les choses pour que Ian ajoute des éléments interactifs au monde de jeu. "Chris avait intégré ça dans le code pour que je puisse construire des environnements et gérer les comportements des

objets", explique Ian. "C'était en hexadécimal et je pouvais intégrer les objets dans le jeu tout en leur assignant des commandes."

Paul explique qu'il était crucial de créer rapidement ces jeux 3D pour optimiser les revenus d'Incentive, à une époque où la 'nouvelle vague' se dessinait à l'horizon. "Le langage FCL a été déterminant, pour qu'on puisse créer des jeux intéressants dans de très courts délais", nous dit-il. "Séparer la partie 'créative' de la partie 'développement' a permis à Ian de travailler sur le design des niveaux pendant que l'équipe qui s'occupait du moteur optimisait ce dernier. Ça marchait bien, comme système, et c'est d'ailleurs comme cela que fonctionnent la plupart des studios actuels. C'est cela, qui nous a permis de sortir *Total Eclipse II* si vite, car Ian n'a eu qu'à concevoir de nouveaux niveaux, sans faire appel à l'équipe technique.

Incentive Software a ensuite sorti *Castle Master*, *Castle Master II : The Crypt*, *3D Construction Kit* et *3D Construction Kit II*, ces deux derniers offrant aux utilisateurs de créer leurs propres mondes.

Après les avoir plongés dans des mondes en 3D comme on n'en avait encore jamais vus, le temps était venu de leur passer la main... ✨

LE PUR MOMENT...

Kirby's Fun Pak

» PLATEFORME : SNES » DÉVELOPPEUR : HAL LABORATORY » SORTIE : 1996

Tout le monde connaît le pouvoir de Kirby, à savoir avaler ses ennemis pour copier leurs attributs. Mais le principe est radicalement modifié dans *Kirby's Fun Pak* (aussi connu sous le nom de *Kirby Super Star*) : après avoir gobé un ennemi et récupéré son pouvoir, on peut sacrifier cette aptitude en pressant le bouton A. Pour quoi faire ? Eh bien, pour se créer un compagnon, pardi ! Ces petits assistants ressemblent à vos ennemis, mais agissent de leur propre chef, avec un seul objectif en tête : aider le joueur. Et cerise rose sur le gâteau, un second joueur peut participer en prenant le contrôle du compagnon...

Les compagnons s'avèrent utiles dans bien des situations, mais on les apprécie surtout lors des combats de boss. Pourquoi risquer sa peau quand on peut laisser un compagnon faire le taf et se manger les coups à sa place ? *

P'tite BIO

Si en 1996, Kirby s'était déjà fait un nom grâce à des jeux de plateforme sur Game Boy et NES, la boule rose de Nintendo n'avait encore jusque-là eu droit qu'à des *spin-offs* sur SNES. Si *Kirby's Dream Course* et *Kirby's Ghost Trap* sont de bons titres, *Kirby's Fun Pak* est plus proche des attentes des fans, avec ses excellents niveaux de plateforme, mais aussi ses sympathiques mini-jeux. Le jeu est à la fois un succès critique et commercial qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires et reste perçu aujourd'hui encore comme un des meilleurs volets de la série.





RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

Le Rally Exquis

Kirby aime manger. Le Roi Dadidou aime pourrir la vie à Kirby. Cet antagonisme à la hauteur de celui séparant un Mario et un Bowser a donné naissance à un des meilleurs jeux de Kirby's Fun Pak, le Rally Exquis. Kirby et son éternel rival font la course pour manger le plus de trucs possible, sur une musique des plus enjouées.



Le coup de poing Mégatonne

Si ce mini-jeu se résume à presser trois boutons au bon moment, il n'en est pas moins délectable – sans doute pour le côté spectaculaire de la frappe qui en résulte, capable de fracturer la planète. Ça force le respect, une petite boule rose capable de telles prouesses. Kirby aurait-il des gènes Saiyan ?



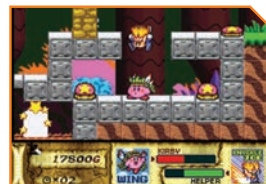
Chasseur de trésors

On trouve des trésors dans tous les coins de la Caverne du Péril, mais ils ne sont pas toujours faciles d'accès. En se creusant un peu la tête, on se rend compte qu'ils sont finalement plus faciles à atteindre qu'on ne l'aurait cru, de prime abord.



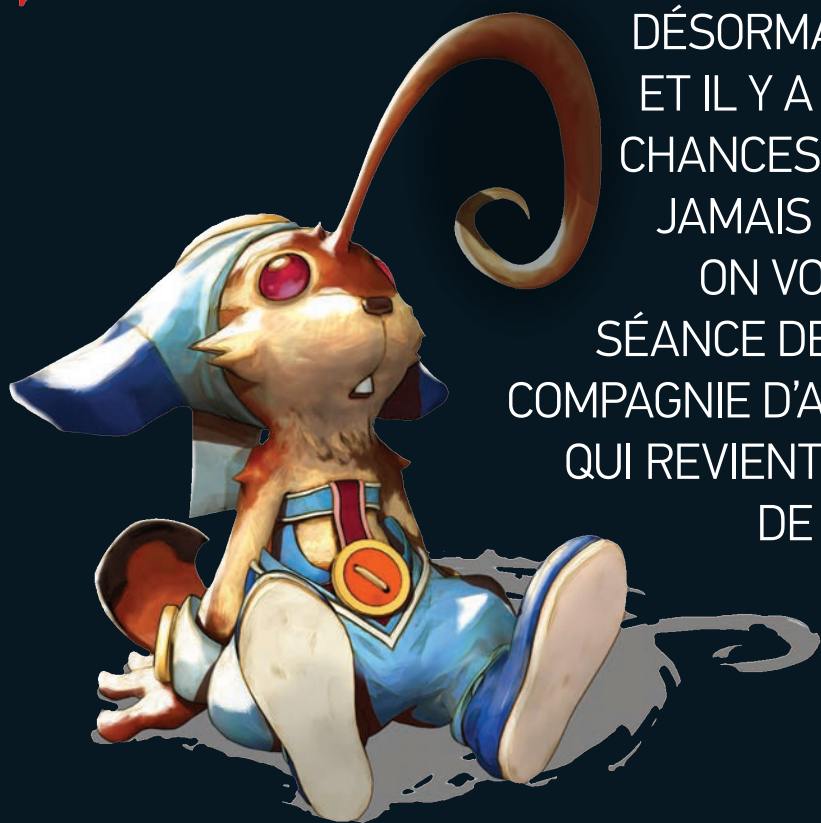
Sprint et boutons

Cette brève section de la Caverne du Péril demande de la vélocité au pad directionnel, puisqu'il faut presser les boutons dans le bon ordre pour foncer à travers les portes qu'on vient d'ouvrir avant qu'elles ne se referment. Un passage assez difficile, qu'on réussit rarement du premier coup, mais c'est ce qui lui donne toute sa saveur !



IL ÉTAIT UNE FOIS

ÉTRANGEMENT, TOUT LE MONDE
NE CONNAÎT PAS **LE PREMIER JEU**
SQUARE À ATTEINDRE LA BARRE
DU MILLION D'EXEMPLAIRES
VENDUS, NI SON HÉRITAGE
DÉSORMAIS TRENTENAIRE.
ET IL Y A MÊME DE FORTES
CHANCES QUE VOUS N'AYEZ
JAMAIS JOUÉ À UN SAGA...
ON VOUS PROPOSE UNE
SÉANCE DE RATTRAPAGE EN
COMPAGNIE D'AKITOSHI KAWAZU,
QUI REVIENT SUR CETTE SÉRIE
DE RPG INNOVANTS...



LA SAGA, JUSQUE LÀ...

THE FINAL
FANTASY
LEGEND

1989, GAME BOY

FINAL FANTASY
LEGEND II

1990, GAME BOY

FINAL FANTASY
LEGEND III

1991, GAME BOY

ROMANCING
SAGA

1992, SUPER FAMICOM

ROMANCING
SAGA 2

1993, SUPER FAMICOM

ROMANCING
SAGA 3

1995, SUPER FAMICOM

SAGA FRONTIER

1997, PLAYSTATION

SAGA
FRONTIER 2

1999, PLAYSTATION

UNLIMITED SAGA

2002, PLAYSTATION 2

EMPERORS SAGA

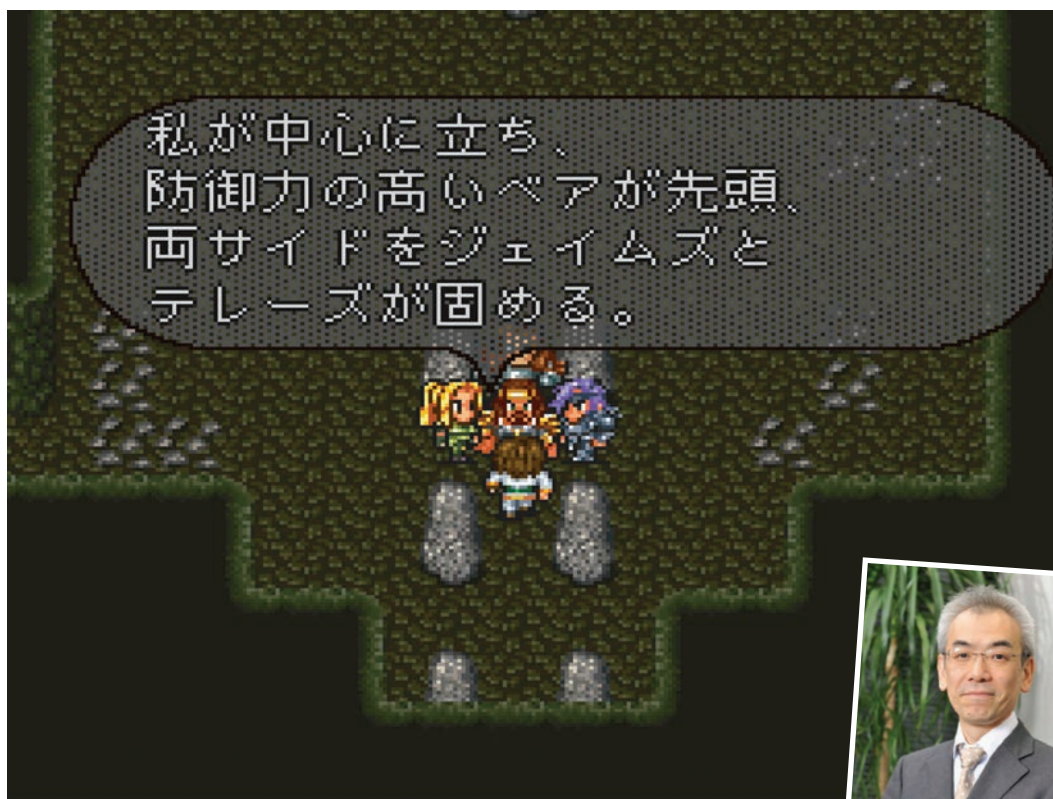
2012, BROWSER

IMPERIAL SAGA

2015, PC

SAGA : SCARLET
GRACE

2016, PS VITA



» [SNES] Dans *Romancing SaGa 2*, tous les joueurs démarrent au même endroit.

Voilà une bonne question vache à balancer dans un quiz jeu vidéo : "Quel est le premier jeu Square à se vendre à plus d'un million d'exemplaires ?" Bon, si vous avez lu l'intro ci-contre, ou juste compris qu'on parlait du titre en gros sur la page à côté, vous connaissez la réponse, mais gageons que la plupart des gens n'auraient pas répondu *The Final Fantasy Legend* (le titre américain), ou *Makai Tōushi SaGa* (le titre japonais). Et pourtant, c'est le premier volet d'une série de jeux Square Enix très populaire au Japon, dont une moitié n'a jamais été exportée, et dont l'autre a été rebaptisée en route. Du moins, aux États-Unis, car en Europe, la série est quasiment inconnue...

Le premier volet, *Makai Tōushi SaGa*, était un projet pour la Game Boy : "Nintendo allait sortir une nouvelle console, et on voulait

faire un jeu pour ce support", se souvient Akitoshi Kawazu, réalisateur du jeu. "Tetris était très populaire à ce moment, et on s'est même demandé si on n'allait pas faire un jeu dans le même genre." À l'époque, Kawazu fait partie de l'équipe *Final Fantasy*. "Mais Nintendo voulait qu'on fasse un RPG sur sa portable, et c'est comme ça que le projet a été lancé."

Le développement sur console portable est un vrai défi, non seulement pour Square, mais pour tout le secteur du jeu vidéo. "Il y avait deux grosses différences, entre les consoles de salon et les portables", explique Kawazu. "Tout d'abord, il y a le fait que les portables fonctionnent sur piles. Un RPG, c'est de longues heures de jeu, mais il faut garder à l'esprit que les piles s'épuisent et adapter le temps de gameplay. L'autre différence vient de la machine proprement dite, et des choix de conception de Nintendo : les consoles de salon affichaient des couleurs, mais la Game Boy était monochrome, donc il fallait faire en sorte que rien ne doive s'exprimer par la couleur, dans le jeu."

Par bien des aspects, le premier *SaGa* était un RPG classique : l'objectif est de monter dans les étages d'une tour qui fait office de lien entre les mondes, en battant des ennemis et en développant vos personnages, jusqu'à l'affrontement final. L'évolution des personnages



» Akitoshi Kawazu a travaillé sur toute la série des *SaGa* dès le premier volet.

“ FINAL FANTASY III VENAIT JUSTE DE SORTIR ET NOUS SOUHAITIONS FAIRE QUELQUE CHOSE DE DIFFÉRENT ”

AKITOSHI KAWAZU



» [Game Boy] Les scènes de combat du premier jeu étaient très simplistes, à cause des limites d'affichage.



» [SNES] *Romancing SaGa* est le premier titre 16-bits de la série, et le premier à ne pas avoir été traduit.

est cependant particulière, ici : si vous optez pour un personnage humain, vous n'aurez que des objets pour booster vos statistiques de façon permanente. Mais si vous choisissez un mutant, ses aptitudes se développent aléatoirement.

Les monstres sont aussi au cœur d'une autre mécanique de jeu originale : leur viande, récupérée après les combats, peut avoir différents effets suivant son origine et le statut du personnage qui l'ingère. "Final Fantasy III venait juste de sortir et nous souhaitions faire quelque chose de différent", souligne Kawazu.

Makai Tōushi SaGa est un succès pour Square, quand il sort en décembre 1989. Il est donc le premier à se vendre à plus d'un million d'exemplaires et sort aux États-Unis sous le titre de *The Final Fantasy Legend*, histoire

► de profiter de la popularité du RPG NES. "On n'espérait pas que ça marche aussi bien", nous avoue Kawazu, "mais nos supérieurs hiérarchiques nous avaient dit que *Tetris* s'était vendu à 3 millions d'exemplaires, et que ce serait bien si on pouvait atteindre cet objectif!"

Si le jeu n'atteint pas les volumes de *Tetris*, c'est tout de même un succès – et qui dit 'succès', dit 'suite'. "À l'origine, on n'avait aucune intention d'en faire un autre", explique Kawazu. "De mon point de vue, le premier jeu était bouclé, complet, et très bien tel quel. Mais on nous a dit que ça avait tellement bien marché qu'il fallait qu'on fasse une suite. L'objectif n'était pas de réinventer la roue, plutôt d'affiner ce qui existait. On a donc changé les possibilités de développement des personnages et donné plus de profondeur à l'histoire, pour accentuer le sentiment d'accomplissement."

Le scénario de *SaGa 2 : Hihou Densetsu* envoie le joueur récupérer les 77 Magi, des fragments de la statue brisée de la déesse Isis. Après le final surprenant du premier volet, où l'équipe du joueur affronte Dieu, *SaGa 2* part en *live* et envoie vos héros se frriter avec des paquets de divinités – comme Odin, qui vous ressuscite quand vous tombez au combat, du moins jusqu'à ce que vous l'affrontiez : après quoi, il ne vous ramènera évidemment plus à la vie.

"On voulait établir un système



» [Game Boy] Dans un café? Vous êtes sûr que ce n'est pas plutôt dans une auberge?

permettant de réessayer les combats, mais on ne voulait pas se contenter d'un simple écran pop-up", raconte Kawazu. "On voulait quelque chose qui ait plus de saveur. On s'est demandé quel dieu serait le plus adéquat, on a opté pour Odin et on l'a donc intégré à l'histoire. Et quand on s'est dit que ce serait sympa de l'affronter, on a décidé qu'ensuite, il ne ressusciterait pas les personnages. C'était aussi une façon très réaliste et logique d'augmenter un peu la difficulté."

SaGa 2 : Hihou Densetsu sort en décembre 1990 et se vend à environ 850.000 exemplaires au Japon. Le jeu est rebaptisé *Final Fantasy Legend II* pour le territoire nord-américain.

SaGa 3 : Jikuu No Hasha est développé par le tout nouveau studio de Square à Osaka, l'équipe de Kawazu étant accaparée par d'autres projets. Ce troisième volet amorce un virage de la série, qui s'écarte des thèmes purement fantasy pour intégrer des éléments S-F, comme le voyage dans le temps, des vaisseaux volants



» [SNES] *Romancing SaGa 2* est graphiquement bien plus épuré que son prédécesseur.

» [PC] Même quand on n'affronte pas de vrais dieux, les batailles de *Romancing SaGa 2* peuvent prendre des proportions bibliques!



ON VOULAIT ÉTABLIR UN SYSTÈME PERMETTANT DE RÉESSAYER LES COMBATS, MAIS ON NE VOULAIT PAS SE CONTENTER D'UN SIMPLE ÉCRAN POP-UP

Akitoshi Kawazu

ROMANCE TARDIVE

Récemment remastérisé en décembre dernier sur PC, PS4, Xbox One, Switch et Vita, *Romancing SaGa 2* est la première version officielle du jeu en Occident et marque le retour de la série sous les contrées européennes et américaines, après plus de 10 ans d'absence.

En apprenant que ce remake était en projet pour le Japon, des fans occidentaux de la série se sont manifestés dans l'espoir de ne pas rater le jeu une nouvelle fois : "De nombreux fans se sont directement tournés vers Kawazu-san", nous raconte Masanori Ichikawa, producteur de ce remake. "Ils voulaient savoir pourquoi on ne sortait pas la version Vita. Je voulais le faire pour les amateurs de rétrogaming. Le système de jeu est très proche de l'original et si les graphismes ont complètement changé, les personnages sont les mêmes, au pixel près. En plus du contenu d'origine, nous avons ajouté un nouveau donjon et un mode *New Game+*. Mais si vous préférez jouer à la version originale, c'est tout à fait possible également."





et des robots. L'intrigue narre la vague de destruction causée par une formidable entité d'eau, qui submerge les terres à travers le temps et y lâche par la même occasion une flopée de monstres.

En plus des bonnes vieilles mécaniques de jeu à base de viande, *SaGa 3* ajoute la cybernétique.

La viande transforme un personnage en monstre primal, mais la robotique en fait un cyborg. On peut cependant réinitialiser les classes en mangeant de la viande ou en installant des parties robotiques, suivant la direction qu'on a précédemment suivie.

SaGa 3 sort en 1991 au Japon et en 1993 aux États-Unis, sous le titre de *Final Fantasy Legend III*. L'accueil du jeu est assez mitigé, et on ne verra plus de *Saga* à l'export pendant cinq ans...

Si *SaGa 3* a été créé par le studio d'Osaka, c'est parce que l'équipe de Kawazu travaille sur *Romancing SaGa*, un titre SNES, et donc le premier volet de la série qui ne soit pas sur console portable. "C'est parti d'une demande de Nintendo", raconte Kawazu. "C'était exactement l'inverse de la situation précédente : 'Vous avez fait des tas de jeux sur portable, mais pouvez-vous nous en faire un pour notre console de salon?' Autant vous dire qu'on était ravis ! On allait enfin pouvoir faire un meilleur jeu sur une console de salon !"

Romancing SaGa opte pour une approche différente. Au lieu d'avoir une équipe très flexible et une ligne narrative unique, on y suit huit personnages qui ont chacun leur propre histoire, au sein d'une grande intrigue globale. "En fait, on tenait à faire une aventure qui se distingue de *Final Fantasy*", explique

» [SNES] Les séquences de combat de *Romancing SaGa 3* reprennent la vue de côté traditionnelle.

LES CHRONIQUES DES TUEURS DE DIEUX

Il n'y a pas que dans les *SaGa* qu'on enchaîne les décides... Voici cinq autres titres où les Dieux en prennent plein la tronche.

LUFIA II : RISE OF THE SINISTRALS

1995

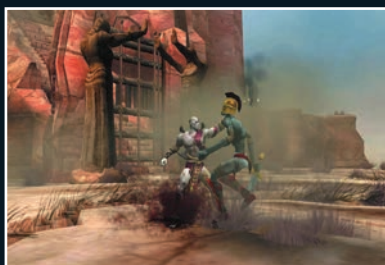
Les Sinistrals affirment être des dieux, et ils sont plutôt puissants, alors on est tenté de les croire. Le problème, c'est qu'ils sont assez maléfiques, alors forcément, on a envie d'aller chercher l'arme légendaire à deux lames qui permettra de leur marraver joyeusement la face.



GOD OF WAR

2005

Kratos est du genre un peu nerveux, mais on le comprend : après 10 ans au service des Dieux grecs, ces derniers commencent à lui sortir par les narines. Dans le premier jeu, il décide donc de mettre une branlée à Arès, le Dieu de la Guerre en poste. Et ce n'est que le début...



GUARDIAN HEROES

1996

Une des fins du jeu vous emmène dans cette voie : après avoir découvert qu'ils ont été conçus pour devenir les guerriers ultimes, vos personnages se retournent contre l'entité toute-puissante qui les a créés et décident que non mais sans blague, ils font ce qu'ils veulent.



SCRIBBLENAUTS

2009

Ici, on peut invoquer un dieu, mais aussi le tuer, sans raison, juste comme ça, parce qu'on le peut. Il n'y a pas de vraie raison de le faire, c'est un NPC amical tout gentil, contrairement aux entités tyranniques qui pullulent dans les autres jeux de cette sélection.



LIGHTNING RETURNS : FINAL FANTASY XIII

2013

L'intrigue n'est pas sans rappeler l'histoire de l'ami Kratos : Lightning est au service d'un dieu, et découvre que ses intentions ne sont pas vraiment celles qu'elle pensait. Donc elle part pour la vallée des ombres et de la mort pour lui botter le fion.



SAGA, ÇA (RE) VIENT

Plusieurs volets de la saga *SaGa* ont eu droit à des remakes...

ROMANCING SAGA

2001, WONDERSWAN COLOR

□ Square a sorti cette version pour la portable de Bandai plutôt que sur GBA, à l'époque où ses relations avec Nintendo étaient rompues. Le jeu inclut un scénario supplémentaire et on peut y récupérer les dix Pierres du Destin, prévues dans le jeu SNES d'origine, mais abandonnées par manque de place.



ROMANCING SAGA: MINSTREL SONG

2005, PS2

□ Un remake 3D du premier volet SNES, avec en prime une traduction anglaise (juste pour les Américains, car l'Europe est une fois encore snobée). Cette version n'a cependant pas été très bien accueillie, donc on n'a pas perdu grand-chose.



SAGA 3 : JIKUU NO HASHA – SHADOW OR LIGHT

2011, NINTENDO DS

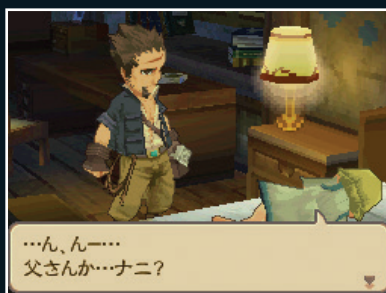
□ Tout comme le remake de *SaGa 2*, celui-ci affiche des graphismes 3D en cel-shading, de nouveaux artworks et une bande-son réarrangée. Lui aussi n'est sorti qu'au Japon, mais à défaut de traduction officielle, vous pourrez assez facilement dénicher une fantrad...



MAKAI TOUSHI SAGA

2002, WONDERSWAN COLOR

□ Plus qu'un portage amélioré, c'est un remake intégral avec des graphismes rehaussés, de nouvelles cinématiques et des réglages de gameplay bienvenus. Vous pouvez aussi jouer à la version Game Boy d'origine, également incluse. Cette version servira de base à celle sur mobile.



SAGA 2 : HIHOU DENSETSU – GODDESS OF DESTINY

2009, NINTENDO DS

□ Ce remake ajoute quelques petites choses à la version d'origine. L'évolution des personnages est plus claire et il n'y a plus d'embuscades aléatoires : les monstres sont désormais visibles sur la carte.

» [PlayStation] L'écran de combat de *SaGa Frontier* est plus dynamique, avec des changements d'angle de vue.

► Kawazu. "On a pas mal cherché comment y parvenir. Ça n'a pas été facile de concevoir un jeu qui n'ait pas de trame narrative linéaire, mais qui ait pourtant une fin bien établie."

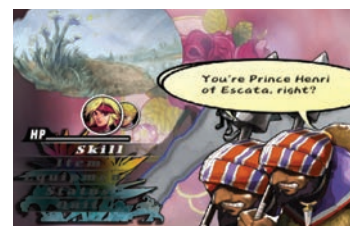
Romancing SaGa est un énorme succès : sorti en 1992, il s'écoule à plus de 2,3 millions d'exemplaires au Japon... mais ne sera pas traduit pour l'export, pas plus que les volets qui suivront sur SNES. Heureusement, sa version PS2 de 2005 viendra corriger le tir, suivi quelques années plus tard par la version 2017 de *Romancing SaGa 2*, sortie à l'origine en 2003 sur SNES.

Romancing SaGa 2 part dans une tout autre direction, en se focalisant cette fois sur la dynastie d'Avalon sur plusieurs générations. Les premiers empereurs sont définis, mais le joueur pourra choisir leurs successeurs. "Dans le premier *Romancing SaGa*, on avait les huit protagonistes", explique Kawazu. "Dans le deuxième, on s'est demandé comment on pourrait faire les choses différemment, tout en gardant la même variété."

En 1995, *Romancing SaGa 3* est le dernier *SaGa* de la SNES. On y retrouve le système du premier volet où l'on choisit son personnage parmi huit protagonistes. Côté scénario, l'histoire s'articule autour de l'Éclipse de la Mort, un évènement qui se déroule tous les 300 ans et tue tous les nouveau-nés sur l'ensemble de la planète. Seuls deux bébés ont survécu aux deux dernières éclipses en date et acquis par la même occasion un pouvoir énorme. Le premier a suivi la voie de la tyrannie, l'autre, de l'héroïsme.

Ce nouveau volet est lui aussi un hit, avec 1,3 million d'exemplaires vendus.

Puis la série s'offre un relooking intégral pour ses débuts sur PlayStation, dans *SaGa Frontier*. Le jeu bascule dans le monde de la 3D, avec des sprites précalculés, des zones d'aventure et des arènes



» [PS2] Sans carte globale à traverser, les rencontres se déroulent sur des écrans statiques dans *Unlimited SaGa*.



» [PS2] La technique de 'Sketch Motion' d'Unlimited SaGa donne lieu à de superbes scènes de combat.

de combat en temps réel. Mais le jeu est surtout connu pour le contenu qui en a été effacé. "On avait créé diverses choses, comme certaines musiques, mais on n'a jamais trouvé où les inclure", se souvient Kawazu. "Alors on les a juste laissées là ! Il y a aussi plusieurs choses qu'on n'a pas eu le temps d'implémenter dans les délais."

SaGa Frontier est le premier volet de la série à arborer le titre 'SaGa' en dehors du Japon. Sorti en 1997, le jeu s'écoule à un million d'exemplaires.

Le nombre d'intrigues est drastiquement réduit dans SaGa Frontier 2 : les joueurs peuvent choisir d'incarner Gustave XIII, un héritier en exil, ou Wil

Knights, un mineur en quête de vérité sur la mort de ses parents. Les deux histoires vont se mêler et suivre les descendants du protagoniste principal, comme c'est désormais une tradition dans la série. Le style graphique change une fois encore dans ce volet : si certaines zones en 3D temps réel sont au rendez-vous, le gros du jeu se pare d'un superbe style graphique aquarelle.

"C'est vraiment peint à la main", nous dit Kawazu. "C'était d'abord peint à la main puis scanné, puis les effets numériques étaient ajoutés. On l'a fait de cette manière parce que la technologie le permettait. On savait que ça allait être très difficile, que ça allait nous demander énormément de travail, mais que le résultat serait splendide."

SaGa Frontier 2 sort en 1999 et s'écoule à un peu plus de 675.000 exemplaires – un volume très honorable, mais en deçà des résultats de ses prédécesseurs. Pourtant, c'est aussi le premier volet à enfin sortir en Europe, dix ans après la sortie du premier jeu de la série !

En 2002, la PlayStation 2 accueille Unlimited SaGa et sept nouveaux



» [PlayStation] Le rendu aquarelle de SaGa Frontier 2 est tout simplement magnifique.

ON SAVAIT QUE
ÇA ALLAIT ÊTRE
TRÈS DIFFICILE,
QUE ÇA
ALLAIT NOUS
DEMANDER
ÉNORMÉMENT
DE TRAVAIL,
MAIS QUE LE
RÉSULTAT
SERAIT
SPLENDE

Akitoshi Kawazu

personnages, en quête des Sept Merveilles dont la découverte apporterait la paix dans le monde, selon une certaine prophétie. L'approche du jeu est plus abstraite : les traversées empruntent au jeu de plateau, le joueur se contentant de choisir une direction à chaque nouvelle section de terrain. De même, une part d'aléatoire s'invite dans les combats, avec des espèces de roulettes, comme dans les machines à sous, qui déterminent si les conséquences de vos actes et attaques sont positives ou négatives.

Sans surprise, Unlimited SaGa divise, surtout en Occident où il essuie de bien mauvaises critiques. Peut-être faut-il y voir la raison pour laquelle la série a été confinée au Japon, depuis lors.

Emperor's SaGa, sorti en septembre 2012, est un jeu mobile reprenant des éléments narratifs de Romancing SaGa 2 et de Romancing SaGa 3. Imperial SaGa (2015) est un jeu plus traditionnel. Ce titre sur navigateur web met le joueur dans la peau d'un Empereur ou d'une Impératrice qui doit gagner des territoires dans des combats RPG au tour par tour, afin de progresser dans l'histoire. C'est un free-to-play, encore actif aujourd'hui. On vous rappelle quand même que c'est en japonais.

Plus récemment encore, sorti en décembre 2016, SaGa : Scarlet



» [Vita] Akitoshi Kawazu a annoncé que SaGa : Scarlet Grace sortira bien en Occident... mais aucune date n'a encore été avancée.

Grace est le dernier SaGa en date et une exclusivité PS Vita – et donc également le premier jeu portable de la série depuis les années Game Boy. Un titre plutôt correct, qui s'est vendu à environ 94.000 exemplaires. Le jeu n'a pas eu droit à une localisation à l'international, au grand regret de Kawazu qui aurait voulu le proposer à un plus large public.

Grâce aux versions internationales sorties plus récemment, notamment le remaster de Romancing SaGa 2 sorti en décembre dernier sur PC, PS4, Xbox One, Switch et Vita (sans oublier les fantrads pour d'autres volets...), il est aujourd'hui plus facile de se rattraper et de se plonger dans la série des SaGa, histoire de briller un peu plus dans les quiz jeu vidéo... et surtout, de se plonger dans des J-RPG aussi peu connus que majoritairement réussis. Ça ne se refuse évidemment pas. *

LES *Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade* IRRÉDUCTIBLES



FIGHTING LAYER

DÉVELOPPEUR : ARIKA ANNÉE : 1998 GENRE : COMBAT

▢ Vous connaissez peut-être le studio Arika pour *Tetris* : *The Grand Master* ou pour sa participation à la série des *Street Fighter EX*. Si ce n'est pas la meilleure branche des célèbres jeux de combat de Capcom, c'est sans doute une des premières tentatives louables d'adapter les mécaniques de combat 2D à des graphismes polygonaux. Et il faut aussi avouer que le design de certains personnages n'était pas intéressant. D'ailleurs, Blair Dame et Allen Snyder de *Street Fighter EX* se sont invités dans *Fighting Layer*, aux côtés de personnages originaux parfois hauts en couleur.

Bien sûr, l'intérêt du jeu ne se résume pas à ces caméos. *Fighting Layer* se joue avec une configuration de 6 boutons classiques et dans des arènes 3D fermées, mais il a aussi quelques particularités : tout d'abord, c'est un des premiers jeux de combat à inclure un autocombo, activé en matraquant à répétition un bouton de poing ou de pied léger pour enchaîner différentes attaques. La progression en jeu est non linéaire, avec en prime un stage bonus où l'on affronte un chevalier en armure horriblement puissant.

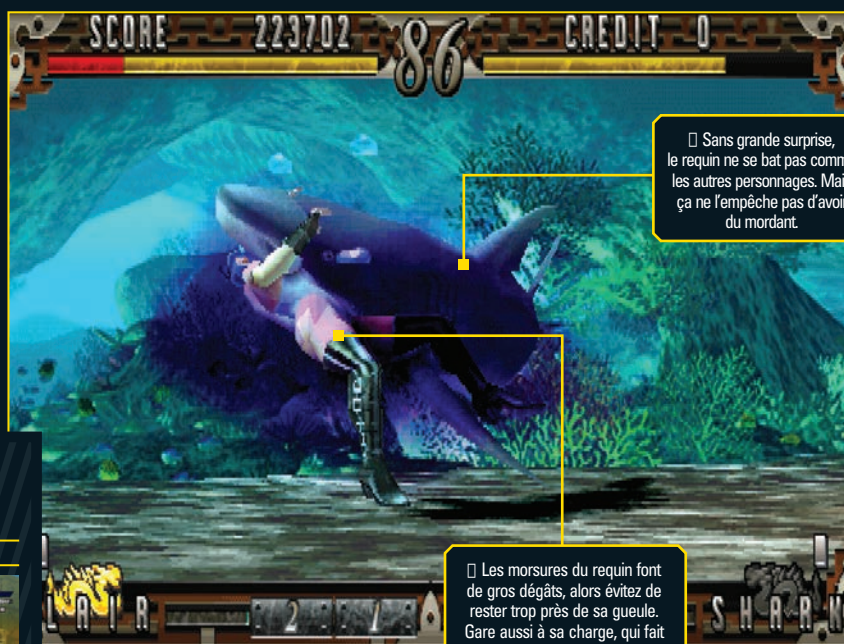
Ceci dit, certains aspects de *Fighting Layer* sont franchement bizarres. Par exemple, il y a un combat en un seul round contre un animal. Ne cherchons pas à savoir comment le combattant respire sous l'eau, mais ça ne le gêne pas pour affronter un requin – et autant vous dire que ce n'est pas une promenade sous-marine de santé. Dans le même genre, le boss final est un vrai cauchemar : il peut non seulement bloquer vos attaques, mais aussi échanger vos rôles et vous massacrer la tronche avec vos propres poings. Vous l'aurez compris, il est agaçant.

Fighting Layer aurait nécessité quelque compromis pour tourner sur PlayStation, mais aurait facilement pu être adapté sur Dreamcast ou PlayStation 2. Ses piètres résultats en salle d'arcade, au Japon, ont ruiné toute velléité de portage. *Fighting EX Layer*, son successeur spirituel sorti en juin dernier sur PS4, n'a pas été à la hauteur des attentes, mais au moins, on y retrouve d'autres persos de *Street Fighter EX*, dont Skullmania et Hokuto.



▢ Ce dragon d'or indique qu'on peut déclencher une 'Super Illusion', une roulade de côté invincible qui charge instantanément la jauge de Super au maximum.

▢ On peut annuler les attaques Super et Spéciales de diverses manières, comme ici où on passe d'un autocombo à un coup spécial.



▢ Sans grande surprise, le requin ne se bat pas comme les autres personnages. Mais ça ne l'empêche pas d'avoir du mordant.

▢ Les morsures du requin font de gros dégâts, alors évitez de rester trop près de sa gueule. Gare aussi à sa charge, qui fait également très mal.

ALTERNATIVE CONVERTIE

STREET FIGHTER EX PLUS

1997

▢ Arika signe l'entrée de *Street Fighter* dans le monde des polygones avec un titre qui se joue de façon très similaire à *Fighting Layer*. La majorité des personnages vient de la série de Capcom, mais Blair et Allen y font aussi une première apparition avant de prendre du galon dans *Fighting Layer*.



BATTLE K-ROAD

DÉVELOPPEUR : PSIKYO ANNÉE : 1994 GENRE : COMBAT

Le studio Psikyo est plus connu pour ses shoot-'em-ups que pour ses jeux de combat, et on comprend pourquoi : *Battle K-Road* est visuellement assez insipide. La particularité du jeu, c'est qu'il écarte la plupart des conventions du genre : l'expérience de combat se veut réaliste, sans projectiles ni super-coups, même si des attaques spéciales sont au rendez-vous. Ces dernières se déclenchent toutes de la même façon, en gardant appuyé un certain temps un bouton de coup de poing ou de pied puissant. Les dégâts dépendent de la force et de la précision du coup, et récompensent un bon timing. Si un combattant tombe au sol, le combat s'arrête, le temps qu'il se relève. Bref, si vous n'aimez pas mémoriser les schémas de coups et si l'enchaînement de combos



» [Arcade] Une claque du plat de la main qui ne paye pas de mine, mais qui s'avère dévastatrice selon les standards de *Battle K-Road*.

n'est pas votre tasse de thé, voilà une alternative qui pourrait vous plaire.

Étonnamment, bien qu'il joue la carte du réalisme (à part pour les deux combattants cyborgs), *Battle K-Road* dérape à la fin du jeu, lors d'un combat contre Mr Bear (un vrai ours, donc), avant de partir carrément en sucette dans la plupart des séquences de fin.

ALTERNATIVE CONVERTIE

PRIDE GP 2003

2003

Les jeux de combat réalistes ne sont pas légion, mais ce titre signé Capcom est très différent de *Battle K-Road*, bien qu'il mélange lui aussi différents arts martiaux. Ceci dit, il reproduit assez bien l'ambiance du Pride, qui était alors le plus célèbre organisateur d'arts martiaux mixtes au Japon.



ALTERNATIVE CONVERTIE

SAMURAI SHODOWN IV : AMAKUSA'S REVENGE

1996

Quand on parle de jeux de combat 2D avec des armes, on pense forcément à *Samurai Shodown* ! Le quatrième opus, avec ses graphismes superbes et son très bon système de combat, était le plus récent volet de la série au moment de la sortie d'*Asura Blade* en arcade.



ASURA BLADE : SWORD OF DYNASTY

DÉVELOPPEUR : FUUKI ANNÉE : 1998 GENRE : COMBAT

Domage que Fuuki soit si peu connu, car le studio a signé de bons jeux de combat 2D, hélas un peu trop tard pour toucher le grand public. *Asura Blade* est un jeu de baston 2D où tous les personnages portent une arme et veulent récupérer l'Épée du Destin, supposée exaucer chacun des vœux de son porteur. Le jeu s'appuie sur un système à trois boutons, avec des attaques légères, moyennes et puissantes. Le système de combat, facile à assimiler, inclut des récupérations rapides, des attaques spéciales EX puissantes, des coups à distance, et tout et tout.

Un des aspects les plus intéressants du jeu est son combat désarmé. En appuyant en même temps sur les trois boutons, le combattant jette son arme. Outre cette attaque-projectile,



» [Arcade] L'épée est l'arme principale de Goat, mais il peut aussi déclencher son coup spécial sans elle.

cela permet de passer à un style de combat à mains nues radicalement différent. Par exemple, le personnage de Goat perd en puissance, mais gagne en agilité, une fois débarrassé de son arme. Si *Asura Blade* n'a jamais eu droit à un portage sur console, le jeu a eu une suite, deux ans plus tard. Mais cet *Asura Buster : Eternal Warriors* n'a lui non plus jamais été converti...

DÉPASSE PAS LES BORNES

SOLITARY FIGHTER

DÉVELOPPEUR : TAITO ANNÉE : 1991 GENRE : COMBAT

Voici un jeu de combat sorti en arcade à peu près en même temps que *Street Fighter II*, et quand on les compare, on comprend tout de suite pourquoi celui-ci a été oublié. *Solitary Fighter* est la suite de *Violence Fight*, et comme son prédécesseur, on doit rouer de coups de poings et de pieds un unique adversaire à chaque round. On peut parfois se déplacer librement dans l'arène, comme dans *Pit-Fighter*, et risquer de se faire agresser par le public. Mais d'autres fois, on reste cantonné à une zone

de combat 2D stricte.

En tout cas, le jeu ne fait pas vraiment envie. Les personnages sont fades, affublés de noms ridicules (genre 'Lick Joe') et le système de combat manque cruellement de technique. La victoire n'est guère grisante, sauf si vous aimez les mauvais doublages et les écrans de fin incompréhensibles. Contrairement à son prédécesseur, *Solitary Fighter* n'a pas eu droit de cité dans les compilations *Taito Legends*, et on comprend facilement pourquoi.





LEGEND ENTERTAINMENT

Fondé en 1989 sur les cendres d'Infocom, ex-géant du jeu d'aventure, Legend Entertainment a illuminé les années 90 avec ses fictions interactives, désormais illustrées! On revient sur son histoire en compagnie de ses fondateurs, Bob Bates et Mike Verdu.





» [PC] Un odieux dragon, une damoiselle en détresse... On révise les bases avec *Spellcasting 101*.



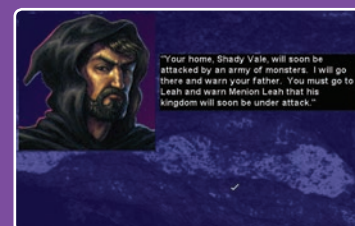
» [PC] Legend s'est fait les dents avec *Spellcasting 101 : Sorcerers Get All The Girls*, un jeu rustre, mais décent.

SACHEZ ÇA

▢ Au départ, Mike Verdu s'occupait des aspects financiers et Bob s'occupait du développement ainsi que de la production, mais la frontière entre leurs rôles respectifs s'est progressivement effacée...

▢ Steve Meretzky a écrit quatre jeux pour Legend : *Spellcasting 101*, *Spellcasting 201*, *Spellcasting 301* et le cocktail RPG-aventure *The Superhero League Of Hoboken*.

▢ Plusieurs titres de Legend sont basés sur des romans de fantasy ou de science-fiction connus.



▢ *Shannara*, qui inclut des combats et autres éléments RPG, ne s'inspire pas d'un roman spécifique de l'œuvre de Terry Brooks, mais raconte une histoire originale.

▢ Suite à l'avènement du CD-ROM, d'anciens jeux Legend dont *Gateway II* et *Eric The Unready* ont été retravaillés pour ce support.

▢ Michael Dorn (Worf dans *Star Trek Next Generation*) est au générique du jeu d'aventure futuriste *Mission Critical*.

▢ Legend a repris *Star Control 3* quand ses concepteurs originels ont laissé tomber.

▢ Si le studio était spécialisé dans les jeux d'aventure, ça jouait beaucoup à *Doom* et à *Duke Nukem 3D* dans les bureaux de Legend...

▢ D'après Mark Poesch, l'évolution constante du moteur Unreal a parasité le développement d'*Unreal II*. C'est pourquoi *Unreal Championship* est sorti avant.

▢ Quand Infogrames a fermé Legend, l'équipe avait tout juste commencé à travailler sur un nouveau jeu, nom de code *Project X*.

Bob Bates, cofondateur de Legends Entertainment, a grandi avec les jeux. "Mes parents ont eu 8 enfants, et on jouait toujours à quelque chose : des jeux de cartes, des jeux de plateau, des puzzles...", nous raconte-t-il. "C'était avant l'invention des ordinateurs, donc les jeux d'aventure texte n'existaient pas encore. Vers l'âge de 30 ans, je me suis lancé dans l'écriture d'un roman, que je n'avais toujours pas fini, deux ans plus tard. Mon père était un adepte informatique de la première heure, et il m'a offert un TRS-80 avec un traitement de texte pour m'aider à écrire. Sur le TRS-80, il y avait un jeu, *Zork*. J'ai totalement adoré et je me suis dit qu'avec mon passif d'écrivain et de joueur, je ferais peut-être un bon game designer."

Bob décide donc de fonder sa propre société, Challenge inc., afin d'éditer des jeux et rivaliser avec Infocom, le créateur de *Zork*. "Mais très vite, je les ai contactés pour savoir si je pouvais acquérir la licence de leur moteur de jeu", raconte-t-il. "Et de fil en aiguille, je suis devenu le premier développeur externe d'Infocom."

Tout comme Bob, Mike Verdu rêvait de devenir écrivain avant de découvrir le formidable potentiel des ordinateurs. "Un de mes amis, le chanceux,

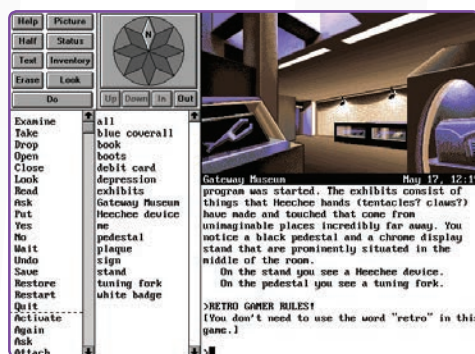
avait un TRS-80", se souvient-t-il. "Je suis immédiatement tombé amoureux des jeux vidéo. C'était la parfaite fusion de la créativité et de la technologie, et j'ai presque aussitôt abandonné l'écriture pour faire des jeux."

Mike apprend la programmation tout seul et s'achète un Atari 800, puis un IBM PC, grâce à divers jobs d'été, avant de se lancer pour de bon. "En 1985, j'ai créé une petite société d'accompagnement, pour aider les autres sociétés à migrer leurs systèmes informatiques sur PC, et un jour, j'ai reçu un coup de fil qui a tout changé."

"Je devais engager des programmeurs pour Challenge", enchaîne Bob. "Je ne pouvais pas programmer mes jeux. J'ai contacté Mike et deux autres ingénieurs de sa boîte, Paragon, qui ont codé le gros de mes deux jeux Infocom." Toujours autant épris de jeux vidéo, Mike Verdu saute sur l'occasion, tout comme Mark Poesch et Duane Beck. Ils développent pour Challenge ses deux premiers jeux : *Sherlock : The Riddle Of The Crown Jewels* et *Arthur : The Quest For Excalibur*, sortis respectivement en 1988 et 1989 chez Infocom, dans la série des *Immortal Legends*. Malheureusement, la situation d'Infocom n'est plus au beau fixe...

Après avoir connu le succès et engrangé des millions avec des jeux innovants au début des années 80, en particulier les titres de la série *Zork*, Infocom (racheté par Activision en 1986) est dans la tourmente. Le marché a évolué et la compétition est féroce, avec des rivaux comme Sierra et LucasArts.

"Infocom a fermé en mai 1989 et on a lancé Legend dans les mois qui ont suivi", se souvient Bob. À l'origine, la société devait s'appeler GameWorks, mais le nom était déjà pris. "GameWorks était le nom d'un produit peu connu de la compagnie Borland, alors on a dû trouver une autre dénomination. On aimait bien 'Legend', vu qu'on voulait mettre l'accent sur la narration. C'était un mal pour un bien, en fait, car c'est un bien meilleur nom. Mon épouse ►



» [PC] Le moteur Legend adventure était amélioré à chaque nouveau jeu, comme ici avec *Gateway*.



CHRONO

1988

□ Legend Entertainment Inc a été fondé par Bob Bates et Mike Verdu.

1990

□ Sortie du premier jeu de Legend, *Spellcasting 101 : Sorcerers Get All The Girls*, de Steve Meretzky. *Timequest* de Bob Bates sort un an plus tard et Mike Verdu rejoint l'équipe à plein temps.

1993

□ Sortie de *Companions of Xanth*, avec un nouveau moteur graphique, qui rompt avec les traditionnels jeux d'aventure en mode texte pour basculer dans le point-and-click. *Eric The Unready* et *Gateway II* suivent la même année.

1994

□ Steve Meretzky nous fait bien marrer avec *The Superhero League Of Hoboken*. Mark Poesch entre à plein temps comme directeur de la recherche et Glen Dahlgren sort son premier projet solo, *Death Gate* (basé sur une série de romans de Margaret Weis et Tracy Hickman).

1995

□ Sortie de *Shannara*, basé sur les romans de Terry Brooks, et du jeu d'aventure de science-fiction *Mission Critical*, avec Michael Dorn de *Star Trek The Next Generation* au générique. La maison d'édition littéraire Random House investit dans Legend.

1996

□ Legend entretient son statut de développeur à louer avec *Star Control 3*, engagé par Accolade après que le développeur Toys For Bob ait botté en touche. Legend abandonne l'édition pour se concentrer sur le développement.

1998

□ Random House se retire du monde de la fiction interactive et se désengage de Legend par la même occasion.

1999

□ GT Interactive rachète Legend avant d'être à son tour absorbé par Infogrames. Sortie de *La Roue du Temps* (d'après les romans de Robert Jordan), un jeu d'action à la première personne bien loin des jeux d'aventure qui ont fait la réputation de Legend.

2001

□ Une année tumultueuse : Mike Verdu quitte la société en avril et le développement d'*Unreal II* s'embourbe.

2003

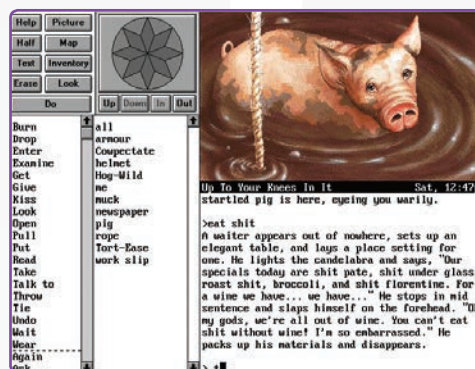
□ Après un bien long développement, le décevant *Unreal II : The Awakening* sort chez GT Interactive. Fin 2003, Atari annonce finalement la fermeture de Legend Entertainment.

► a dessiné le logo en forme de bouclier, et on ne s'est plus jamais posé de question..."

La principale source de financement de Legend, à ses débuts, est plutôt étonnante : American

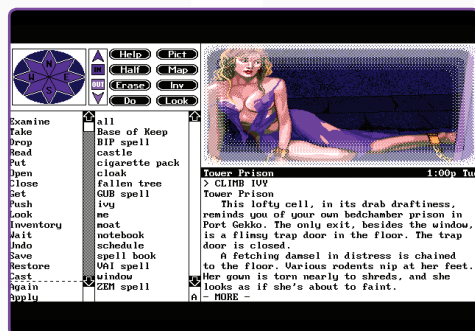
Systems Corporation, une entreprise du secteur de la défense. "ASC avait racheté ma petite société informatique en 1988", nous explique Mike. "Ils ont fourni la grande majorité des fonds de lancement de Legend. Pourquoi ? Tout simplement parce que la Guerre froide touchait à sa fin et que des compagnies comme ASC devaient trouver de nouveaux secteurs où se diversifier."

Mike et Bob convainquent donc l'entreprise militaire que financer une société de jeux vidéo serait une excellente stratégie d'expansion, et Legend installe ainsi ses bureaux dans des locaux appartenant à ASC. Mark Poesch entre chez Legend comme programmeur à temps



» [PC] Quand le joueur faisait n'importe quoi, les réponses de Legend étaient souvent savoureusement hilarantes...

TOP JEUX



SPELLCASTING 101 : SORCERERS GET ALL THE GIRLS

1990

□ Le constat de départ devrait être familier aux fans d'Harry Potter : Ernie Eaglebeak, un jeune sorcier, entre à l'université des Sorciers pour apprendre la magie et s'adonner à d'autres activités estudiantines. Mais un mystérieux ennemi attaque l'établissement... *Spellcasting 101* a de jolis graphismes EGA, un menu de commande bien pratique et un environnement sonore complet, mais il est surtout connu pour ses deux modes de jeu - 'gentillet' et 'osé'. Ce dernier déborde évidemment de trucs graveleux.

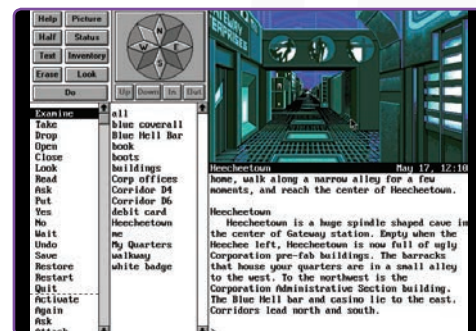
"IL Y AVAIT ENCORE UN CRÉNEAU POUR LES JEUX D'AVENTURE"

Bob Bates

partiel. "Quand on a commencé, l'Internet était balbutiant et l'industrie du jeu vidéo loin du marché monstrueux qu'il est devenu", se souvient Mark. "Je doutais que ça mérite un boulot à plein temps, donc je suis resté un temps chez ASC, tout en effectuant des missions contractuelles pour Legend." Vu qu'il avait déjà travaillé sur les jeux Infocom cités plus haut, Mark était l'homme idéal pour aider Legend à se lancer sur le marché.

Malgré la chute d'Infocom, Bob et Mike croient fermement que le jeu d'aventure a encore de beaux jours devant lui : "On était certains qu'il y avait encore un créneau pour les jeux d'aventure", nous dit Bob, "et on voulait faire des jeux avec un *parser* (analyseur syntaxique), parce qu'on pensait - et on pense toujours - qu'ils offrent un type de gameplay unique. Les joueurs peuvent parler au jeu d'une façon impossible dans les autres genres, et cela crée une sorte d'intimité avec l'auteur du jeu."

Mais Legend doit malgré tout aussi se tourner vers l'avenir et conçoit donc une nouvelle interface graphique pilotable à la souris, afin de rivaliser avec Sierra et autres LucasArts. "La stratégie commerciale de Legend était claire", se souvient Mike. "On voulait faire des



FREDERIK POHL'S GATEWAY

1992

□ Le premier jeu de Legend basé sur un roman, écrit par Glen Dahlgren et Mike Verdu, est doté d'une interface à mi-chemin entre l'analyseur syntaxique et le point-and-click. L'aventure s'écarte progressivement des romans au fur et à mesure que le joueur explore l'univers, grâce à une ancienne technologie imprévisible. Avec son écran d'introduction impressionnant, son affichage VGA en 256 couleurs et son moteur de jeu hybride, *Gateway* est non seulement un jalon du développement chez Legend, mais aussi du jeu d'aventure dans son ensemble.

jeux d'aventure texte de grande qualité, pour un public de niche qu'Infocom avait laissé orphelin. Les graphismes et les menus de l'interface rendaient le tout plus accessible, afin d'attirer progressivement un plus large public."

Legend frappe également un grand coup en signant avec Steve Meretzky. "Steve est un des auteurs les plus drôles de notre génération", nous dit Bob. "Et ce, quel que soit le support sur lequel il travaille. On voulait faire un jeu dans un monde fantasy comique. Je connaissais Steve depuis l'époque Infocom, et ses jeux *Spellcasting* étaient exactement ce qu'on recherchait."

Steve et Bob se mettent donc chacun de leur côté au travail sur les deux premiers titres Legend, *Spellcasting 101* et *Timequest*, deux jeux d'aventure solides aux univers et tonalités radicalement différents. "Dans un jeu d'aventure, les erreurs du joueur représentent 90 % de ses actions", explique Bob. "Le boulot du concepteur, c'est d'amuser le joueur pendant qu'il galère pour résoudre les puzzles." Une des

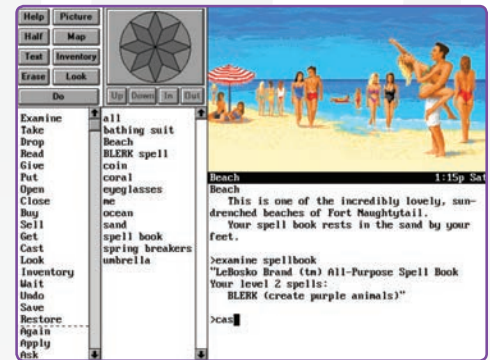
activités préférées des joueurs de jeux d'aventure texte, c'est de tester les réactions – disons, alternatives – du *parser* aux commandes...

"Oui, c'est vrai, les joueurs adorent mettre les auteurs au défi avec des commandes excentriques", s'amuse Bob. "J'ai toujours adoré relever ce challenge et écrire des réponses amusantes aux commandes les plus improbables."

Dans *Timequest*, le jeu de S-F de Bob, le joueur doit pourchasser un criminel à travers le temps et l'espace. Dans *Spellcasting 101*, à l'instar d'un précédent jeu du même Steve Meretzky, le tordant *Leather Goddesses Of Phobos*, les éléments fantastiques sont tartinés de paillardise. "J'avoue qu'au début, j'étais un peu choqué par l'humour cochon de *Spellcasting 101*", nous confie Mike. "Je me suis même demandé si on allait vraiment laisser oser sortir ça, à un moment. Avec le recul, ce n'est pas si obscène que ça, mais à l'époque, le jeu vidéo était assez coincé – et en plus, on était financés par une entreprise de la défense dirigée par d'anciens militaires plutôt très conservateurs !"

En réalité, malgré quelques demandes occasionnelles, les gens d'ASC – y compris les anciens capitaines de sous-marins nucléaires – ont soutenu les projets du développeur.

À ses débuts, le jeu d'aventure avait une relation symbiotique avec la littérature. *The Hobbit* (Melbourne House, 1982) a ouvert la voie à maints jeux basés sur des livres – une stratégie qu'adopte Legend après le succès modeste de ses deux premiers titres. "On avait tous nos auteurs favoris", raconte Bob, "et on a contacté leurs agents respectifs. C'était simple, à l'époque. C'était les débuts du *cross-média* et beaucoup d'auteurs



» [PC] Le ton est donné dès l'écran d'intro, dans *Spellcasting 301*.

aimaient l'idée de voir leurs mondes adaptés en fictions interactives."

Très bas au début, le prix de ces licences s'est envolé avec l'avènement du PC comme plateforme de jeu. Frederik Pohl est le premier auteur célèbre à découvrir son œuvre dans un jeu Legend. *Gateway* et *Gateway II : Homeworld* s'inspirent librement de ses romans du cycle de *La Grande Porte*.

Pendant ce temps, sur Terre, une nouvelle technologie s'apprête à bousculer le modèle économique de Legend, comme l'explique Mike :

"On n'a jamais vraiment roulé sur l'or. Nos jeux se vendaient assez bien pour qu'on n'ait pas besoin d'augmenter le financement, pendant les premières années. On a pu agrandir notre équipe et améliorer notre technologie." Les jeux Legend se sont creusé une niche décente sur le marché, que l'avènement du stockage sur CD va finir par balayer : "Pour nous, la révolution CD-ROM a été un véritable cauchemar", nous dit Mike. "D'un côté, on a soudain pu offrir ▶



» [PC] On commence *Companions Of Xanth* devant un écran d'ordinateur, en train d'attendre que le jeu se lance...



COMPANIONS OF XANTH

1993

□ Si l'abandon du mode texte en a déçu certains, le changement, qui fait la part belle aux graphismes, est incontestablement dans l'air du temps. Le jeu, créé par Michael Lindner et basé sur les romans de Piers Anthony, multiplie les clins d'œil au genre, dans une histoire où le joueur se retrouve au cœur d'une lutte de pouvoir entre deux démons. Avec le recul, le jeu s'avère un peu bancal et obtus, mais il n'en est pas moins une étape de l'évolution du genre.



LA ROUE DU TEMPS

1999

□ Suite à son rachat par GT Interactive, Legend bascule dans le monde des FPS. Vaguement basé sur les romans de Robert Jordan, ce jeu est moins axé sur l'aventure et les énigmes que les titres qui ont fait la réputation de Legend. *La Roue du temps*, où le joueur doit retrouver des sceaux perdus en affrontant des tas d'ennemis, a été conçu par Glen Dahlgren. Le jeu tourne sous le moteur Unreal d'Epic et ne tournait bien que sur des PC de compét' de l'époque. Un titre plutôt joli et sympa à jouer, mais bien plus superficiel que les jeux d'aventure qui l'ont précédé chez Legend.



UNREAL II: THE AWAKENING

2003

□ L'ultime jeu de Legend est aussi le plus décevant. Le premier *Unreal* a été une surprise et une claque à sa sortie en 1998, bien en avance sur son temps, graphiquement parlant. Mais en 2003, la concurrence a rattrapé son retard et le *spin-off* multijoueur *Unreal Tournament* a repris le flambeau. Le développement d'*Unreal II* s'est enlisé et le résultat final n'a pas grand-chose à voir avec le premier volet, même si c'est loin d'être le pire de la myriade de FPS sortis à cette période.



DANS L'ADN DE LEGEND

DE L'HUMOUR

□ Pour les gens de Legend, un jeu doit avant tout divertir, aussi leurs titres débordent-ils d'humour, notamment pour que le joueur ne s'ennuie pas pendant qu'il cherche à résoudre les énigmes. La série des *Spellcasting* de Steve Meretzky décroche le pompon en la matière.

DES ROMANS

□ La plupart des jeux d'aventure Legend puisent leurs sources dans la littérature, et tout particulièrement dans des œuvres de science-fiction ou de fantasy d'auteurs célèbres, comme Frederik Pohl ou Terry Brooks.

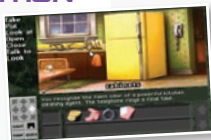


DE L'AVENTURE

□ Quand la mode vidéoludique a changé, en 1993, à cause d'un petit jeu peu connu du nom de *Doom*, les gens de Legend se sont accrochés à l'aventure, à la grande joie des amateurs du genre. Les graphismes et les interfaces ont évolué au fil du temps, mais leur amour pour le jeu d'aventure ne s'est jamais perdu.

UN BON SENS DE L'ADAPTATION

□ Si Bob et Mike étaient très attachés à l'analyseur syntaxique, ils ont compris qu'ils ne pourraient continuer sans suivre l'évolution des technologies. Ils ont donc suivi la mode et adopté les interfaces graphiques à la souris.



DE L'IMPERTINENCE

□ Les *Leisure Suit Larry* de Sierra et *Leather Goddesses Of Phobos* d'Infocom avaient déjà prouvé qu'il y avait un marché pour les jeux libidineux, dans lequel Steve Meretzky, auteur du *Leather Goddesses* cité plus haut et des *Spellcasting* chez Legend, s'est joyeusement lové. Parfois en poussant un peu trop le bouchon, mais gageons que ça a motivé quelques ventes...

DE LA COMPLICITÉ

□ La nature même du jeu d'aventure tisse un lien magique entre le concepteur du jeu et le joueur, comme un dialogue entre deux personnes, plutôt qu'avec une équipe de 100 développeurs. En fait, pour résoudre les énigmes, il faut souvent apprendre à connaître la personnalité de l'auteur du jeu, sa façon de penser, son humour... C'est à la fois un duel à distance et un instant de complicité entre deux inconnus qui partagent une même histoire.



» [PC] *Superhero League Of Hoboken* est un drôle de mélange de RPG et d'aventure point-and-click.



» [PC] Les célèbres romans *Shannara* de Terry Brooks ont servi de terreau à un jeu d'aventure point-and-click de Legend.

► des graphismes haute qualité et de l'audio, ce qui augmentait exponentiellement la créativité et la valeur artistique de nos jeux. Mais d'un autre côté, ce que les gens ont tendance à oublier, à propos de cette période, c'est que le marché du jeu a attiré l'attention d'Hollywood, des grands médias, des sociétés de jouets et d'édition littéraire. Beaucoup d'argent affluait dans le développement de jeux CD – un peu comme lors de l'explosion d'Internet, quelques années plus tard. Les coûts de production ont grimpé en flèche et tout le monde se battait pour financer des projets sur CD-ROM, avec des budgets parfois dix fois plus élevés que ce qu'on pouvait investir dans les nôtres. Ce fut un vrai désastre.

Les gros budgets ne donnant pas forcément toujours de grands jeux, des brouettes de mauvais titres en FMV et tout de même quelques pépites de haut vol menacent l'existence de petites sociétés comme Legend.

"C'était à la fois une bénédiction et une malédiction", nous raconte Bob. "Si l'on n'avait plus à vendre des jeux sur plusieurs disquettes, je crois que ça a contribué à tuer les jeux d'aventure. Il fallait désormais des dizaines d'artistes pour produire les graphismes des jeux que demandait le public, donc nous aussi,

on s'est de plus en plus focalisés sur les jeux axés sur les graphismes. Mais les coûts de production dépassaient ce que ces jeux nous rapportaient. C'était clairement le début de la fin."

Companions Of Xanth est un autre jeu d'aventure badin, librement inspiré du seizième volet de la série de romans du *Cycle de Xanth* de Piers Anthony, *Demons don't dream*. Ce nouveau titre sort à la fois sur disquette et sur CD.

"Au début, dans les jeux, on devait donner vie à l'histoire et aux énigmes", se souvient Mark Poesch. "La musique et les graphismes créaient une ambiance, mais ils étaient secondaires – d'ailleurs, la fenêtre graphique n'occupait qu'un quart de l'écran. C'était très chouette, de passer au moteur de *Xanth*. On a passé pas mal de déjeuners à discuter des interactions utilisateur, à décider si l'on gardait une zone de saisie et un *parser*... tout en cherchant comment se débarrasser totalement des commandes au clavier."

Malgré une résolution MCGA en 320x200, le rôle des graphistes devenait déterminant. "C'était très rudimentaire, à l'époque. On était encore loin des jeux qui se rapprochent des films", ajoute Mark. "Mais les graphismes, les sons, les voix et les musiques donnaient vie aux jeux d'une toute nouvelle façon. C'était un grand pas en avant."

Comme lors de l'évolution rapide du marché 8-bits dix ans plus tôt, le monde du jeu vidéo changeait radicalement. Bob et Mike doivent alors négocier des accords d'édition pour espérer garder leur société à flot.

"Legend était son propre éditeur, ce qui signifie qu'on s'occupait de toutes les étapes, jusqu'à la livraison des jeux dans les boutiques", explique Bob. "On concevait les jeux, on les programait, on les dupliquait, on écrivait et on imprimait les manuels, on dessinait et on fabriquait les boîtes, on chargeait les produits



» [PC] Bien qu'à peine animée, la séquence d'intro de *Gateway* est tout de même spectaculaire, pour l'époque.

finis sur des palettes et on les livrait aux entrepôts de notre distributeur."

Avec des coûts de production qui ne cessent de grimper, Legend doit signer des accords avec Microprose et Accolade pour se garantir une meilleure distribution, et intégrer leurs programmes de labels. En 1995, la maison d'édition Random House investit dans Legend, qui a désormais dompté la révolution CD-ROM et signe une nouvelle génération d'aventures graphiques complexes, à savoir le superbe *Shannara* et l'élégant *Mission Critical*, tous deux basés sur des romans publiés par Random House. "Mais les ventes n'ont pas suffi à rester dans la course à la surenchère", regrette Mike. Random House, inquiet des coûts de production exponentiels, abandonne la fiction interactive. Legend doit trouver un autre investisseur – en l'occurrence GT Interactive, éditeur d'un hit phénoménal répondant au doux nom de *Doom*. "GT distribuait déjà certains de nos produits, et on développait déjà des choses pour Epic", nous dit Bob. "Tout naturellement, notre relation s'est consolidée."

Cette relation se renforce, malgré un virage amorcé par Legend, qui change son fusil d'épaule. En 1998, les jeux d'aventure sont poussés dans le fossé par l'immense popularité des shooters en vue subjective. "J'étais assez tiraillé, personnellement", nous avoue Bob. "D'un côté, c'était difficile de voir les jeux d'aventure tomber en désuétude, mais de l'autre, c'était excitant de mettre nos talents pour créer des mondes et raconter des histoires au service d'un tout nouveau genre de jeu."

Legend sort donc *The Wheel Of Time* (*La Roue du Temps*), un FPS basé sur le cycle de romans Fantasy éponymes de Robert Jordan. Dans un créneau surpeuplé, le titre de Legend et de Glen Dahlgren se distingue par son côté rafraîchissant, même si les ventes ne sont pas faramineuses.

"C'est Glen, qui a insisté pour qu'on passe sur la technologie *Unreal*", se souvient Mark. "La démo d'*Unreal* m'avait totalement scotché. Tim Sweeney, cofondateur d'Epic, nous a envoyé une copie du code-source et on a pu essayer *UnrealEd*. C'était magique. *La Roue du Temps* était un projet ambitieux, aussi excitant que terrifiant. Ça n'a pas été facile, mais on a réussi à donner corps à la vision de Glen."

"LA DÉMO D'UNREAL M'AVAIT TOTALEMENT SCOTCHÉ"

Mark Verdu

Malheureusement, cette année 1999 sera funeste, pour le nouveau propriétaire de Legend : GT Interactive est racheté par Infogrames.

"Autant j'étais content quand GT nous a rachetés, autant je voyais d'un mauvais œil le rachat de GT par Infogrames", nous confie Mike. "Nos dirigeants étaient disséminés sur le globe. C'était très bizarre, cette période."

En 2001, Mike quitte Legend, convaincu que ce nouvel environnement ne lui correspond plus professionnellement.

L'ultime jeu de Legend sera la suite d'*Unreal*, le FPS d'Epic. À ce moment, Infogrames s'est rebaptisé Atari. "Atari était une compagnie fragmentée, où Paris et New York se partageaient les décisions", nous dit Bob. "Après la sortie d'*Unreal II*, on a aidé d'autres studios sur leurs projets, tout en présentant les nôtres aux dirigeants de part et d'autre de l'Atlantique."

Malheureusement, aucune proposition de Legend ne convainc les costards-cravate, d'un côté ou de l'autre. Après avoir mis en vente l'extension multijoueur d'*Unreal II*, Atari décide de fermer Legend, fin 2003.

"Le mieux, c'était les premiers temps", conclut Bob. "On a eu des succès, on s'amusait et on avait un bon modèle économique. Et puis, le secteur a changé, tout est devenu plus compliqué, plus difficile. On avait une équipe de talent soudée, et on a pu éviter un certain temps les dysfonctionnements de l'industrie du jeu. Les gens qui travaillaient avec nous étaient intelligents, passionnés et talentueux, et ça se voyait, dans nos jeux. L'histoire de Legend est une vraie *success-story*. Et je ne parle pas seulement des jeux qu'on a créés, mais aussi de cette culture que nous avons pu entretenir." *



» [PC] *Unreal II : The Awakening* est joli tout plein, mais aussi pas terrible tout plein.



Almost all the regulars are here tonight: Gentleman John Kilian, Isham Latimer, Rachel, Slippery Joe Maser and his wives Susie and Susan, Paul and Jim McDonald, Dink Fogarty, and others. And there's quite a few people you don't recognize.

» [PC] *Callahan's Crosstime Saloon* est un jeu d'aventure simple, mais drôle, qui s'inspire d'une série de nouvelles.

AVIS DE RECHERCHE



Bob Bates

□ Après la fermeture de Legend, Bob est devenu consultant indépendant pour bon nombre de développeurs. En 2010, il devient directeur créatif chez

Zynga, avant de repasser free-lance quatre ans plus tard. Aujourd'hui il est revenu à ses premières amours avec *Thaumistry : In Charm's Way*, un jeu d'aventure texte humoristique indépendant, disponible sur Steam et sur www.thaumistry.com.



Mike Verdu

□ Après Legend, Mike est d'abord entré chez Electronic Arts en 2002 pour travailler sur *Command & Conquer : Generals*, puis sur d'autres franchises jusqu'en

2005. Après être passé par le poste de directeur général du studio Los Angeles d'EA, Mike est lui aussi entré chez Zynga en 2009, en tant que vice-président de la division jeux. Il a ensuite fondé sa propre société mobile, TapZen, qu'il a revendue à Kabam en 2015. Aujourd'hui, il est toujours chez EA, où il chapeaute la plupart des studios de jeux mobiles de l'éditeur.

Steve Meretzky

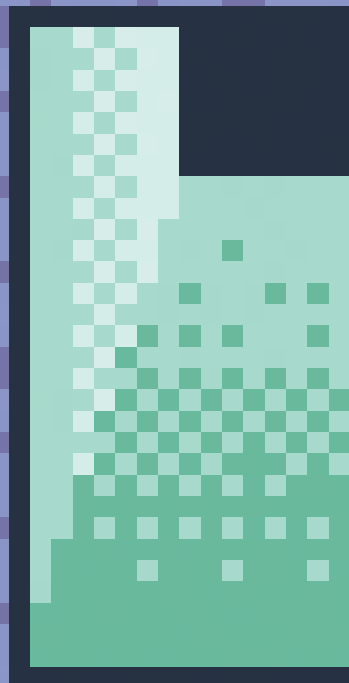
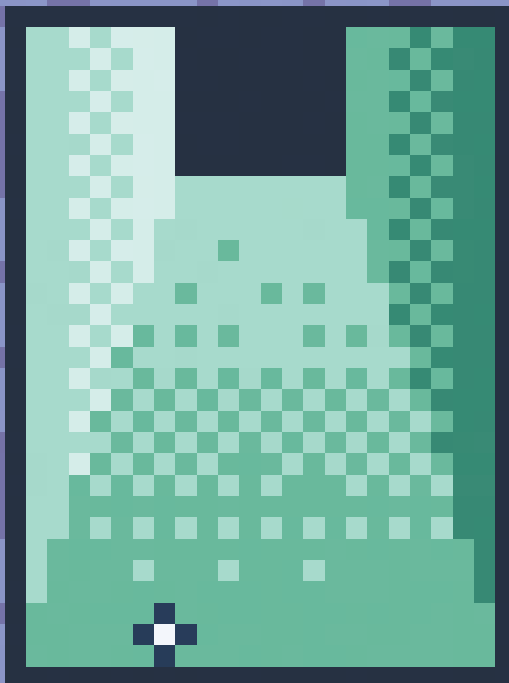
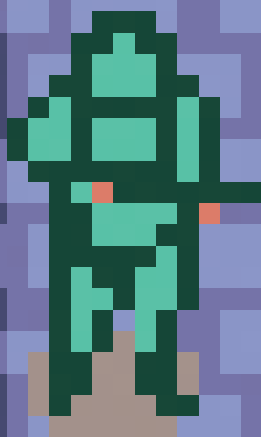
□ Le créateur des *Spellcasting*, de *Superhero League Of Hoboken* et autres jeux d'aventures humoristiques travaille surtout dans le jeu mobile depuis les années 90. Il est aujourd'hui vice-président de la section jeux chez King San Francisco.

Mark Poesch

□ Après Legend, Mark est entré chez AOL en juillet 2004. Il développe aujourd'hui sur iOS, chez Accenture.

Glen Dahlgren

□ L'ancien directeur créatif de Legend a assumé le même rôle sur *Star Trek Online* avant de travailler sur divers projets et supports. Il est aujourd'hui free-lance et enseigne le game design à l'université de Berkeley.



Metal Gear Solid

QUAND KONAMI VEUT JETER SNAKE AUX OUBLIETTES

» GAME BOY COLOR » 2000 » KONAMI

On sous-estime beaucoup le catalogue de la Game Boy Color. Bien sûr, la portable de Nintendo a son lot de grosses casseroles – des jeux comme *Robot Wars* ou *The Grinch* sont pratiquement des crimes contre l'Humanité –, mais il y a aussi de vraies pépites, comme cet excellent *Metal Gear Solid*.

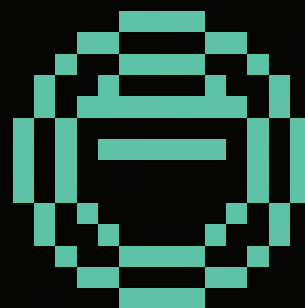
Sous-titrée *Ghost Babel* aux États-Unis, cette cartouche est une sorte de suite alternative au *Metal Gear* sur MSX. Ceci dit, il emprunte aussi des tas de trucs à *Metal Gear Solid* sur PlayStation : Mei Ling, la fumée pour dévoiler les lasers, la mission où l'on doit identifier une femme-soldat déguisée en homme, et bien d'autres choses encore.

Dans un sens, c'est un peu le *Metal Gear* ultime, au carrefour de la vue de dessus du premier jeu et d'éléments des jeux PlayStation et au-delà. Bien sûr, Konami l'a écarté de la chronologie officielle (pas forcément sensée, soit dit en passant) et l'a même pratiquement escamoté pour qu'il tombe un peu dans l'oubli (mais c'était compter sans nous, mouahaha). C'est bien dommage, car *Metal Gear Solid GBC* est un jeu de premier ordre, excellent de bout en bout, du scénario au gameplay. Si vous n'y avez pas encore joué, corrigez vite ça. ★

RÉTROVIRUS



002



001

Trésors oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS
VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



DREAMCAST

Les catalogues NTSC-U et NTSC-J de la Dreamcast hébergent quelques titres peu connus, à la fois originaux et intéressants. On vous en a sélectionné quelques-uns dont vous n'avez sûrement jamais entendu parler...



» [Dreamcast] Le niveau de jeu ne débute vraiment que quand vous ouvrez la porte pour laisser entrer le roi.



» [Dreamcast] Vous croiserez toutes sortes de curiosités, en guidant Sa Majesté.

THE LOST GOLEM

■ DÉVELOPPEUR : CARAMELPOT ■ ANNÉE : 2000

■ **Il arrive que l'histoire derrière un jeu soit aussi intéressante que le jeu lui-même.** C'est le cas de *The Lost Golem*. Sorti en 2000 et conçu par le modeste développeur japonais Caramelpot, *The Lost Golem* est un *puzzle game* a priori très simpliste, mais qui devient d'une difficulté folle au fur et à mesure qu'on progresse dans les niveaux.

Caramelpot a été fondé à la fin des années 90 par un groupe d'étudiants de l'université de Kyushu, inscrits dans différents cursus. *The Lost Golem* n'est pas que leur seul titre Dreamcast, mais aussi leur unique jeu tout court, avant la dissolution du studio. Les chemins des membres de l'équipe de développement se sont ensuite

séparés.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que *The Lost Golem* n'a pas bien fonctionné, vu qu'il ne s'est vendu qu'à environ 500 exemplaires au Japon. C'est pourquoi aujourd'hui, le prix du jeu s'envole dans les enchères, étant donné sa rareté – surtout s'il est complet, avec sa *spine card*.

Mais que vaut *The Lost Golem*, en soi ? Le joueur y incarne le fameux golem, qui doit guider le Roi dans une succession de pièces de son château. Le roi se déplace tout seul, et avance tout droit jusqu'à ce qu'il rencontre un mur ou tout autre obstacle – auquel cas, il change de direction. Le golem que vous êtes est assez fort pour pousser certains murs et ainsi modifier

la configuration des lieux, donc le cheminement de Sa Majesté.

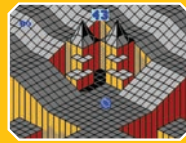
L'objectif principal est de mener le roi jusqu'à la porte de sortie, vers la salle suivante, mais les choses se compliquent quand on sait qu'il faut connecter certains de ces murs mobiles entre eux pour que Sa Splendeur poursuive son voyage. Si vous l'amenez à la sortie sans remplir cet objectif, vous êtes bon pour un deuxième tour dans la même salle. Ça a l'air compliqué ? Et pour cause : ça l'est. Les premiers niveaux présentent des mécaniques de jeu avec des puzzles assez simples, mais des pièges et autres obstacles sont progressivement ajoutés à l'équation. Des murs qui pivotent autour d'un pilier, des parois

SI ÇA VOUS A PLU...

MARBLE MADNESS

DIVERS, 1984

□ Bon, c'est un peu tiré par les cheveux, on vous l'accorde, mais *Marble Madness* récompense aussi les joueurs qui atteignent la sortie du niveau en évitant de tomber dans les gouffres sans fond. Ceci dit, le jeu demande plus de coordination main/œil que *The Lost Golem*.



LEMMINGS

AMIGA, 1991

□ Pas facile, de trouver des jeux dans le genre de *The Lost Golem*, au gameplay et à l'esthétique très spécifiques, mais *Lemmings* a quelques points communs, puisqu'on y dirige des créatures autonomes pour les emmener en sécurité (enfin, au niveau suivant, encore plus difficile).



BLAST CORPS

NINTENDO 64, 1997

□ Remplacez le roi par une tête nucléaire en cavale, remplacez les murs par des immeubles et des maisons, et pouf, vous obtenez (plus ou moins) *Blast Corps*. Certes, on y démolit les bâtiments pour le bien de la population locale, mais si si, y'a des points communs.



EN DÉTAIL



« [Dreamcast] Les ventes de *The Lost Golem* ont été très médiocres, aussi le jeu coûte-t-il bonbon aujourd'hui.

qui ne peuvent aller que dans un sens et autres tracasseries transforment le jeu en test psychologique qui peut rendre fou dans sa tête. Il y a une centaine de salles à traverser, et une fois le mode solo terminé, on débloque un mode deux joueurs et une option de création de stages. *The Lost Golem* est un défi bien relevé, mais c'est aussi un des meilleurs *puzzle games* de la Dreamcast. Quel dommage qu'il soit si peu connu – et désormais aussi cher, quand on a la chance de le trouver.

LE ROI

□ Sa Majesté tourne à droite quand elle touche un mur. Et si le monarque ne peut aller ni à gauche, ni à droite, il fait demi-tour.

PORTES

□ Il vous faudra ouvrir les portes pour que Sa Majesté ne bute pas dessus. Vous êtes sûr que c'est le roi, pas son bouffon ?

LE GOLEM

□ Ça, c'est vous. Vous pouvez pousser les murs et ouvrir les portes pour mettre Sa Stupide Majesté en sécurité.

MURS

□ Ces murs mobiles sont vos principales armes pour diriger Sa Majesté. Certains peuvent pivoter, d'autres sont à pousser et tirer.

Trésors Oubliés

MARS MATRIX

■ ÉDITEUR : TAKUMI CORPORATION ■ ANNÉE : 2000

■ **La Dreamcast déborde de shoot'em-ups qui déchirent** : autant vous dire que pour se distinguer de la masse, il faut assurer grave. Et *Mars Matrix* tabasse méchamment. Bien que ce ne soit pas vraiment une exclu Dreamcast (c'est d'abord sorti en arcade sur le CP System 2 de Capcom), c'est l'unique version du jeu sur console de salon. À la frontière entre le *bullet hell* et le *shmup* traditionnel, *Mars Matrix* est une belle leçon de portage console, avec tout un tas de contenu supplémentaire absent de la version arcade. Au départ, on a le choix entre deux vaisseaux, puis on affronte une armada d'innombrables ennemis volants, mais la grande particularité du jeu, c'est son système d'armes.

Ici, on ne gagne pas de power-ups en tuant des ennemis : le système de jeu, solide, dépend entièrement de votre habileté. En pressant le bouton de tir, vous crachez des flux constants de projectiles, mais en relâchant la gâchette, vous balancez un tir perce-blindage à courte portée. Et en maintenant enfoncé le bouton de 'charge', vous pouvez capturer les projectiles ennemis et les leur renvoyer à la tronche, avec des conséquences souvent dévastatrices. Mieux vaut également ramasser les cubes dorés qui font office d'argent, pour les dépenser dans la boutique du jeu afin d'y acheter des tas de modes et contenus supplémentaires, histoire de s'en mettre encore plus plein la tronche. En bref, *Mars Matrix* fait partie de ces jeux que tout fan de la Dreamcast (et de shoot'em-ups, bien sûr) se doit de posséder.



» [Dreamcast] Les ennemis variés et esthétiquement inspirés ont le bon goût d'exploser spectaculairement quand vous les abattez.



» [Dreamcast] Les combats de boss méritent le détour. Certains boss sont des monstruosités gigantesques qui emplissent tout l'écran. Mais ils ont des points faibles...

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» PLUS PLUMB

■ DÉVELOPPEUR : TAKUYO ■ ANNÉE : 1999

■ Une variation originale sur le genre 'match 3', où il faut aussi prendre en compte les poids et mesures pour progresser. Des balles colorées (ou 'plums' – 'prunes') tombent du haut de l'écran et chaque couleur a un poids spécifique. Si vous en reliez trois, elles disparaissent tout en libérant leur poids de votre côté de la balance. Ça a peut-être l'air compliqué, mais c'est plutôt amusant, en plus d'être assez curieux.



» GUNDAM SIDE STORY 0079

■ DÉVELOPPEUR : BANDAI ■ ANNÉE : 1999

■ La franchise *Gundam* débarque sur Dreamcast en 1999 avec ce jeu qui met le joueur dans le rôle d'un chef militaire, au cours d'une guerre qui ravage les terres australiennes. La réalisation est tout bonnement superbe, et les missions sont variées et intenses, avec ce qu'il faut de mechs géants et d'environnements destructibles. Comment ne pas l'aimer ?



» NET DE TENNIS

■ DÉVELOPPEUR : CAPCOM ■ ANNÉE : 2000

■ Capcom a sorti ce concurrent au bulldozer *Virtua Tennis* de Sega en 2000. Ça ressemble pas mal à *Super Tennis* avec des sprites 2D et un gameplay aussi simple qu'efficace. *Net de Tennis* est sorti à petit prix et comme son nom l'indique, c'est avant tout un jeu en ligne, d'où l'absence de véritables modes de jeu en solo. C'est aussi jouable en multi local, et en la matière, c'est plutôt très fun.



» FRAME GRIDE

■ DÉVELOPPEUR : FROM SOFTWARE ■ ANNÉE : 1999

■ Avant de nous torturer avec *Demon's Souls*, *Dark Souls* et autres *Bloodborne*, From Software a offert aux joueurs Dreamcast un avant-goût de tout cela avec *Frame Gride*. Si le jeu est avant tout un hommage à *Virtual On*, avec ses robots qui se battent en arène, il a déjà ce petit côté gothique qu'on retrouvera dans les futurs jeux From Software, dans les menus et le design des robots, sans oublier la partie audio.

SUPER SPEED RACING

■ ÉDITEUR : ZOOM INC ■ ANNÉE : 1999

■ *Super Speed Racing*, un des premiers jeux de la Dreamcast, reproduit l'ambiance et les courses automobiles américaines du championnat CART. Le jeu est sorti au Japon dans une jolie petite boîte plusieurs mois avant d'être vendu aux USA.

On y retrouve tous les pilotes et circuits sous licence du championnat *Super Speed Racing* (appelé *Flag To Flag* aux États-Unis), qui appartient aujourd'hui au passé. Le jeu est la première véritable simulation de course digne de ce nom de la Dreamcast, et s'il est peu connu en dehors des territoires NTSC, c'est de loin un des meilleurs titres du genre sur ce support. *Super Speed Racing* peut sembler très basique, selon les critères actuels, mais en 1999, c'était loin devant tout ce qu'on pouvait trouver sur N64 ou PlayStation, graphiquement parlant. *Super Speed Racing* est moins célèbre que *Newman Haas Racing* ou *Indy Racing 2000*, mais il les éclipse en termes d'ambiance, de réactivité des commandes et de sensations. Même si plusieurs circuits sont de simples ovales, dans la grande tradition américaine, les courses sont pourtant grisantes et disputées, avec une excellente sensation de vitesse, surtout en vue cockpit.

“C'était loin devant tout ce qu'on pouvait trouver sur N64 ou PlayStation”



» [Dreamcast] Ce n'est pas le plus impressionnant des jeux de course sur Dreamcast, visuellement, mais les courses sont très disputées.

» [Dreamcast] Les épreuves se déroulent sur de vrais circuits, contre de véritables pilotes du championnat CART de 1998.

RÉTRO CACA

» THE RING: TERROR'S REALM

■ ASMIK ACE ■ 2000

■ Vaguement inspiré des romans et des films d'horreur, c'est un *survival-horror* à la troisième personne plus ennuyeux qu'effrayant. Par contre, ça peut servir de somnifère.



» **BOMBER HEHHE!**

■ DÉVELOPPEUR : FUJICOM
■ ANNÉE : 2002

■ Dans *Bomber Hehhe!*, le joueur peut planifier et diriger la démolition d'immeubles, en plaçant les charges au bon endroit, suivant l'architecture, les matériaux, etc. Certaines missions se déroulent dans des zones résidentielles, d'autres en plein centre-ville, et il faut réussir à raser totalement le bâtiment sans tout casser autour. Un *puzzle game* basé sur la physique qui a le mérite d'être plutôt original !



» **I-SPY : OPERATION ESPIONAGE**

■ DÉVELOPPEUR : NEC
■ ANNÉE : 2000

■ Voilà un simulateur d'espionnage/braquage où l'on peut contrôler simultanément jusqu'à 4 agents et passer de l'un à l'autre à la volée, pour surmonter des obstacles a priori insurmontables. C'est un peu moche, on vous le concède, mais la partie tactique est bien trébuchée et réserve quelques bons gros défis que ne dénigreront pas les stratèges de tous poils.



» **SEVENTH CROSS**

■ DÉVELOPPEUR : INTERCHANNEL
■ ANNÉE : 1998

■ Jouer un dieu et créer vos propres créatures, jusqu'à leur ADN, ça vous branche ? Ça tombe bien, c'est ce qui vous attend dans *Seventh Cross*. On peut y concevoir un nombre presque infini de bestioles, qu'il faudra aider à sortir des marécages primordiaux jusqu'à ce qu'elles évoluent en intelligences bipèdes capables d'inventer la guerre, les jeux vidéo et les majorettes. Un pur jeu de survie que n'aurait pas renié Darwin.



» **JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU**

■ DÉVELOPPEUR : KONAMI
■ ANNÉE : 2000

■ Konami n'a pas sorti grand-chose, sur Dreamcast. Et surtout des trucs pas terribles, soit dit sans vouloir trop tirer sur l'ambulance. Mais dans le haut du panier, on trouve *Jikkyou Powerful Pro Yakyuu : Dreamcast Edition*, un jeu de baseball avec des personnages SD tout mignons et de jolis graphismes. L'ambiance est bien rendue et le gameplay est facile à appréhender.

À L'AFFICHE

LE JEU VIDÉO FAIT SON CINÉMA

LES AVENTURES DE JACK BURTON



LE FILM

» **ANNÉE :** 1986
» **RÉALISATEUR :**
John Carpenter
» **AVEC :** Kurt Russell,
Kim Cattrall, Dennis
Dun, James Hong,
Victor Wong, Kate
Burton

LE JEU

» **ANNÉE :** 1987
» **ÉDITEUR :**
Electric Dreams
» **DÉVELOPPEURS :**
Mev Dinc, Nick Cook,
Edwin Rayner
» **PLATEFORMES :**
Amstrad CPC, C64,
ZX Spectrum

Aujourd'hui cultissime, *Les aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin* a pourtant fait un flop à sa sortie, tout comme le jeu qui allait avec. On embarque sur la Côte de Porc Express pour tenter de comprendre pourquoi...

Les aventures de Jack Burton dans les griffes du Mandarin (*Big Trouble in Little China*, en version originale) a tout pour plaire : un titre à rallonge, de l'action à gogo, de l'humour à tout va, un (anti-) héros attachant incarné par un Kurt Russell impeccable dans ce

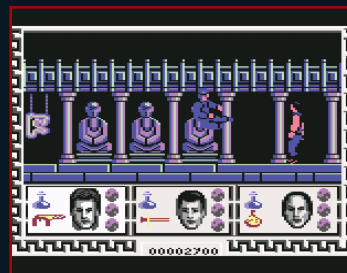
rôle de camionneur débonnaire, et un univers unique, mêlant arts martiaux et fantastique. Son réalisateur, John Carpenter, le dépeint très justement comme un film d'action-aventure-comédie-kung-fu-histoire de fantômes-avec des monstres dedans.

Certes, peut-être a-t-il voulu trop en mettre dans un même film, quand des *Aliens* et autres *Top Gun* se concentraient sur un seul thème évocateur.

L'ingérence de la 20th Century Fox a elle aussi posé souci, et a d'ailleurs poussé ensuite le réalisateur vers le cinéma indépendant. Le studio voulait un *Indiana Jones* d'inspiration asiatique, mais Carpenter a livré quelque chose de très différent... Au départ, le scénario de Gary Goldman et de David Weinstein, *Lotus*, se déroule au XIX^{ème} siècle, à San Francisco. La Fox est intéressée, et après quelques petits changements, dont un nouveau titre – *Big trouble in Little China* – le studio met une option sur le scénario.



» [Amstrad CPC] En bon héros américain en marcel, Jack Burton affronte des ribambelles de vilains.



» [C64] S'il ne réagit pas, l'imperturbable Wang Chi va se manger un coup de tatane dans la face.

“ C’est un grand moment dans mon existence. J’aurais mieux fait de rentrer chez moi faire la sieste ”

Jack Burton



Comme souvent, le script est envoyé à un autre scénariste, en l’occurrence W. D. Richter. Richter propose tout d’abord un contexte plus contemporain, mais surtout, il modifie radicalement le ton du scénario. Très sérieux à l’origine, il lui donne un esprit plus potache, plus léger, avec le personnage de Jack Burton, un blagueur invétéré plutôt impotent. La Fox fait tourner le scénario chez ses réalisateurs habituels, dont John Carpenter qui accroche, en fan absolu de films d’arts martiaux.

La production est lancée, et l’acteur Kurt Russell, habitué des films de Carpenter, est engagé par le réalisateur pour la quatrième fois. On retrouve également James Hong dans le rôle du démoniaque Lo Pan, Dennis Dun incarne Wang Chi, l’ami de Jack Burton, et Kim Cattrall joue l’avocate Gracie Law. Le tournage débute en octobre 1985, avec un budget établi de 25 millions de dollars.

Jack Burton, camionneur macho, accompagne son ami Wang Chi à l’aéroport pour accueillir sa promise, Miao Yin. Sur place, Jack empêche le gang des Seigneurs de la Mort de kidnapper une amie de Gracie Law. Et quand les

gangsters enlèvent finalement Miao Yin à sa place, Jack et Wang les poursuivent jusqu’à Chinatown où ils assistent à un combat de rue entre deux factions chinoises. L’échauffourée est interrompue par l’intervention des Trois Tempêtes du sorcier Lo Pan (Thunder, Rain et Lightning). Jack perd son camion et rencontre le mystérieux Egg Shen (Victor Wong). Après avoir appelé sa compagnie d’assurance, la petite bande de Jack décide de s’infiltrer dans le domaine de Lo Pan pour sauver Miao Yin et récupérer le camion. Ça a l’air n’importe-quoi-tesque, comme ça, et c’est le cas. C’est pour ça que c’est bon ! Rythmé, drôle, bourré d’action, le film est aussi barré que savoureux, grâce entre autres à ses personnages truculents et ses répliques délectables.

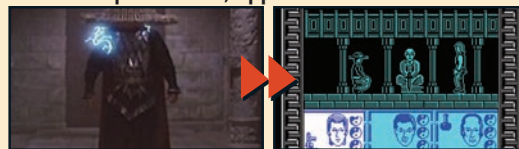
Grâce à ses bonnes relations avec Activision, Electric Dreams Software a pu récupérer bon

» (en haut)
[Amstrad CPC]
Egg Shen
balance de
petits éclairs
magiques
du bout des
doigts.

» (ci-dessus)
[C64] Sur C64,
les portraits
en bas d’écran
sont bien
dessinés, mais
pour le reste,
ce n’est pas
terrible...

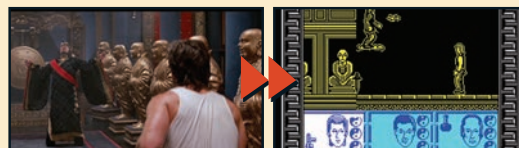
DU FILM AU JEU

Gardez la boutique, remettez des bûches dans la cheminée, et si on n’est pas revenus au petit matin, appelez le Président!



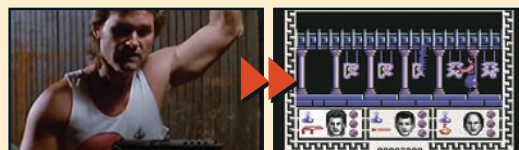
LA MORT DE LIGHTNING

La bande à Jack croise plusieurs fois les Trois Tempêtes, dans le jeu, mais on les combat exactement comme n’importe quel autre adversaire. Lightning est le plus reconnaissable, grâce à son immense chapeau. N’espérez pas qu’il finisse écrabouillé sous une grosse pierre.



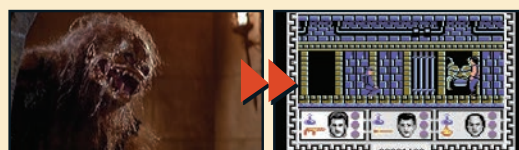
LE DUEL CONTRE LO PAN

Lo Pan est un boss final pénible à vaincre. Il vole à travers l’écran et attaque avec de la magie. Ne comptez pas sur les réflexes de Jack et ses talents de lanceur de couteau : mieux vaut ici l’affronter avec Egg Shen.



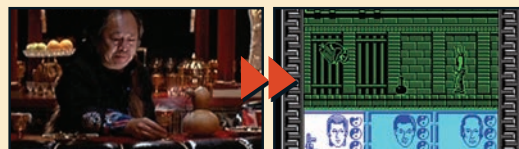
TOUT EST QUESTION DE RÉFLEXES

Comme l’indique la base de données des armes à feu utilisées au cinéma de l’Internet Movie Firearms Database (oui, ça existe), Jack utilise un TEC-9, subtilisé à un sbire de Lo Pan, dans le film... et donc dans le jeu.



LA BESTIOLE ÉTRANGE

Elle n’a ni nom ni explication dans le film, mais tout le monde s’en souvient ! Cette drôle de créature fait aussi une apparition dans le jeu, surgissant du décor pour rognier la barre de vie du joueur. Elle est agaçante.



LA POTION D’EGG SHEN

Avant la bataille contre les hordes de Lo Pan, Egg Shen fait boire à ses compagnons une potion magique qui décuple leurs aptitudes. Ça n’a pas l’air très efficace sur Jack, dans le film, mais dans le jeu, ça augmente notablement les dégâts et la portée des éclairs magiques du vieux sorcier.

À L’AFFICHE : LES AVENTURES DE JACK BURTON



► nombre de licences cinéma fortes, au milieu des années 80, souvent en lots, comme c'était fréquemment le cas à l'époque. Pour récupérer les droits d'*Aliens*, Electric Dreams a ainsi dû aussi acquérir ceux d'un titre plus obscur – *Jack Burton*. Le développement d'*Aliens* est lancé en interne, tandis que celui de *Jack Burton* est envoyé en sous-traitance. C'est là que les origines du jeu deviennent floues. Au départ, le projet est clairement pris en charge par un studio externe, vraisemblablement Source Software Ltd, mais

“ Je connais une grenouille, dans une fable, qui a explosé pour moins que ça ”

Jack Burton

pour d'obscurités raisons, les développeurs prennent du retard. La date-butoir des fêtes de fin d'année approche à grands pas, aussi Jon Dean, directeur du studio Software Studios d'Activision, demande de l'aide à l'équipe de Mev Dinc. “On avait fait du bon boulot pour la version Amstrad d'*Enduro Racer*, en peu de temps”, explique Mev. “Donc ils sont venus nous voir pour qu'on s'occupe de *Jack Burton*. Je ne voulais pas vraiment le faire, vu qu'on bossait déjà sur *Aliens*, mais Jon et Rod Cousins d'Electric Dreams ont su se montrer très persuasifs. On a récupéré quelques fichiers des précédents développeurs, mais il s'est avéré qu'ils n'avaient pas fait grand-chose, à part quelques faux écrans de jeu. Bref, on est pratiquement repartis de zéro, et

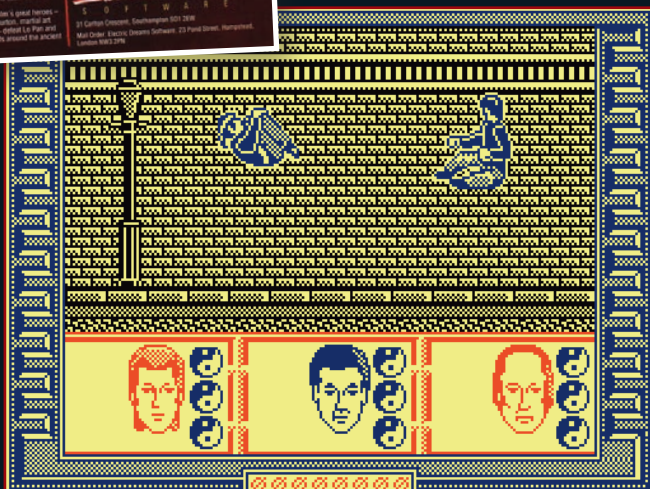


» [C64] Egg Shen mène l'assaut (comme dans le film), en flottant sur son petit nuage (pas comme dans le film).

on avait deux mois pour livrer le jeu sur Spectrum, sur Amstrad et sur Commodore 64!”

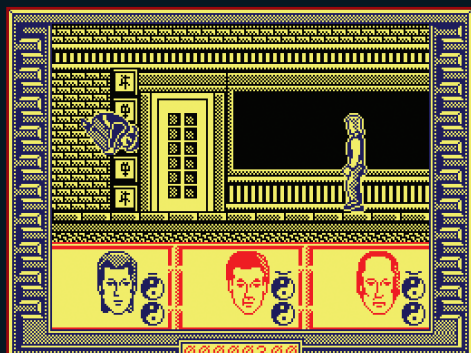
Mev a lui-même programmé les versions Spectrum et Amstrad, et Edwin Rayner s'est occupé du jeu sur C64. Nick Cook a signé les graphismes, et Jon Dean a supervisé en parallèle la production de *Jack Burton* et d'*Aliens*.

“*Jack Burton* était un de ces nombreux titres qui voulaient profiter de la fenêtre de sortie ‘en or’ de Noël 1986”, ajoute John. “On a rapatrié les équipes de développement dans nos locaux, jusqu'à la livraison des versions *gold*.” Pendant plusieurs semaines, c'est le chaos, dans les bureaux de Software Studios surpeuplés, jonchés de sacs de couchage et de restes de nourriture. Autant dire que ce n'est pas le contexte idéal



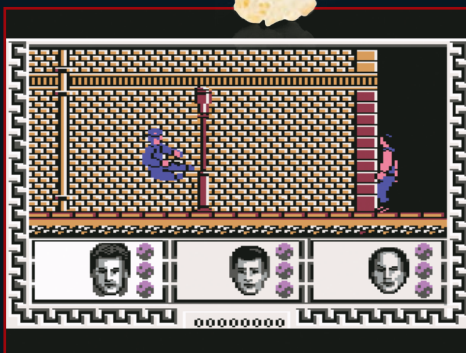
» [Amstrad CPC] Le portage du jeu sur Amstrad n'exploite pas les capacités de la machine.

TROIS MICROS À CHINATOWN



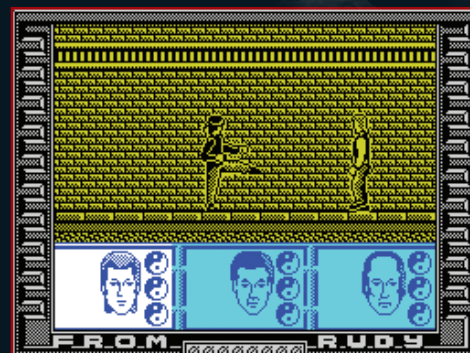
AMSTRAD CPC

□ Les versions Amstrad et Spectrum du jeu se valent, dans l'ensemble. Sur Amstrad, il y a plus de couleurs (pas toujours judicieuses, d'ailleurs – vous avez déjà vu des balles violettes ?), mais le scrolling est bien plus poussif. Le gameplay est aussi mauvais partout : on avance, on combat un méchant, on recommence.



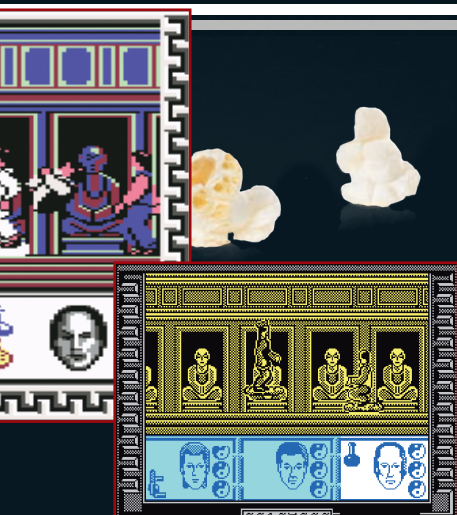
COMMODORE 64

□ C'est indiscutablement la version la plus pourrie du jeu. Outre le gameplay assommant, on doit se fader des sprites moches et anguleux et des effets sonores lamentables. Une version qui mérite d'être jetée pour l'éternité dans l'enfer des ébouillants. Plusieurs fois.



ZX SPECTRUM

□ La version Spectrum, programmée par Mev Dinc, est plutôt plaisante, graphiquement, malgré l'affichage monochrome. Et si le jeu est aussi ennuyeux que sur les autres supports, à en retenir sa respiration jusqu'à ce qu'un explosif de frustration, le scrolling à rebours est joliment fluide.



» [ZX Spectrum] Il y a moins de couleurs sur Spectrum, mais le scrolling est impressionnant, dans cette version.

pour produire un jeu divertissant et fidèle au film.

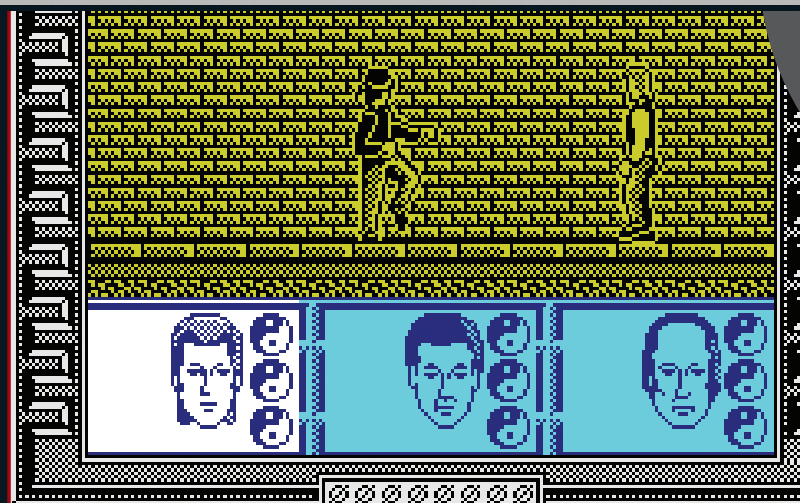
“On avait tous les ingrédients pour faire un grand jeu”, nous dit Mev. “Peut-être un mélange d’arcade-aventure et de beat-’em-up. Mais on n’avait que quelques semaines pour sauver le projet. On n’avait pas le temps de changer le concept.”

Le concept en question, c’est un banal jeu de combat comme tant d’autres, où le joueur peut prendre le contrôle de trois personnages du film : Jack Burton, Wang Chi ou Egg Shen. Le trio avance à l’écran dans des décors en scrolling horizontal, mais qui défilent très inhabituellement de droite à gauche. Quand un ennemi apparaît, les deux personnages que le joueur ne contrôle pas sortent de l’écran, et le héros restant doit vaincre le méchant. Chaque héros a une particularité : Jack a son arme à feu, Wang Chi son épée, et Egg Shen une potion qui augmente la portée et la puissance de ses éclairs magiques.

On peut ramasser des bols de riz pour récupérer de la vie, jusqu’à l’affrontement final contre Lo Pan. Comme souvent, l’esthétique du jeu s’appuie sur des photos de



» [Amstrad CPC] Le deuxième niveau est très sombre, sur Amstrad. Allez savoir pourquoi.



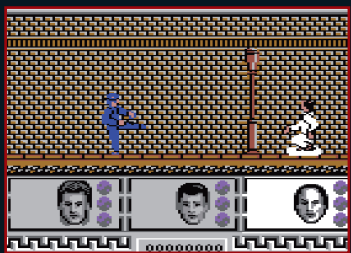
» [ZX Spectrum] L’aventure commence dans les ruelles de Chinatown. Je veux mon camion.

production et le scénario du film.

“Le scénario sur lequel on a travaillé n’avait rien d’un futur film-culte”, nous dit Jon. “Ça venait tout juste de sortir aux États-Unis, quand on a commencé à travailler sur le jeu, et on a vite appris que ça avait fait un bide, outre-Atlantique. En plus, on était pas mal sous pression, pour le jeu *Aliens*. Le titre était très important pour Activision, et il fallait absolument qu’il soit fini pour Noël.”

Le jeu vidéo *Les aventures de Jack Burton* sort au printemps 1987 et soulève aussi peu d’enthousiasme que le film. “C’était une bonne licence, et si je m’étais plus impliqué dans le design ou si j’avais eu plus de temps, je suis certain qu’on aurait fait tout autre chose”, nous dit Mev. “Le film avait tout le potentiel pour faire un bon jeu.”

Les trois versions sont quasiment identiques, en termes de gameplay, et si Merv n’est pas très fier de cette facette du jeu, il l’est en revanche bien plus de ses aspects techniques : “Le scrolling était très bon et très rapide, sur Spectrum – et pourtant, ce n’est pas le fort de la machine. Et puis, il y a quelques belles touches, aussi, comme de



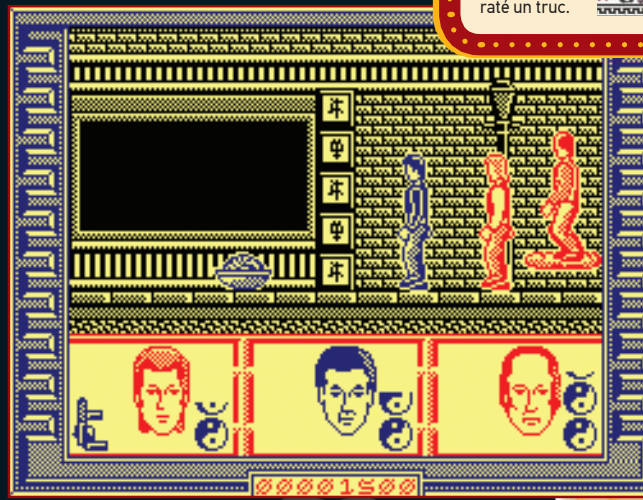
» [C64] Pas d’inquiétude : ce ninja impressionne peut-être, mais vous pourrez facilement vous en débarrasser.

pouvoir changer de personnage à la volée, en pleine partie.”

L’échec du film au box-office n’a certes pas facilité les choses, mais Jon s’en amuse pourtant : “Quand on a vu le film, on a adoré, et on n’a pas compris pourquoi ça n’avait pas fonctionné ! On a aussi compris qu’on aurait pu en faire beaucoup plus, dans le jeu.”

Et si le film fait aujourd’hui figure de grand classique, le jeu, lui, n’a aucune chance de le devenir. Tout comme Jon et Mev, on ne peut hélas s’empêcher de rêver et d’imaginer ce qu’aurait pu donner un jeu *Jack Burton* qui aurait eu plus de temps et bénéficié de davantage d’attention...

Mais quand la nuit est sombre, que les éclairs éclairent le ciel, que le tonnerre tonne et que la pluie tombe en rideaux de fer et en cordes d’acier, ben des fois, ça marche pas. ✨



» [Amstrad CPC] Jack Burton est relégué au second plan... finalement, tout n’est peut-être pas qu’une question de réflexes.

LIBERTÉS ARTISTIQUES

Ça, c’est pas dans le film...

EGG SHEN QUI LÉVITE

□ Dans le film, Egg Shen est un personnage central doté de multiples talents. Par contre, il ne flotte pas sur un nuage (ou un gros pain, on n’est pas sûrs), comme dans les versions Spectrum et Amstrad du jeu.



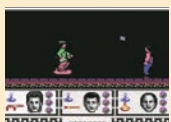
C’EST QUI, EUX ?

□ Les graphismes de la fenêtre de jeu de la version C64 sont moches, mais les portraits, en bas de l’écran, sont plutôt bien dessinés, même s’ils ne ressemblent pas du tout aux personnages du film.



LO PAN DES BOIS

□ L’immonde sorcier Lo Pan a deux apparences, dans le film. Par contre, sauf erreur de notre part, il ne porte pas de déguisement de Robin des Bois, comme dans la version C64 du jeu. Ou alors, on a raté un truc.



Popo

Joystick Competition Archer Super-Deluxe

» PLATEFORMES : DIVERSES

Robuste et précis, le *Quickshot II* de Spectravideo est sans doute le joystick le plus emblématique des années 80, et les cliquetis de

ses *microswitchs* ont rythmé les parties d'innombrables joueurs. Il n'est guère étonnant qu'Archer, un fabricant de joysticks généralement très inspirés de périphériques à succès de la concurrence, ait mis en vente (avec ou sans le consentement de Spectravideo) ce clone du *Quickshot II*, plutôt réussi.

L'Archer Super-Deluxe a les mêmes qualités et défauts que son modèle : la prise en main

est bonne, avec un manche ergonomique et des boutons de tir accessibles. Les 4 ventouses à la base de l'appareil assurent sa stabilité sur une table (ou un gros livre, posé sur les genoux). Il y a même une fonction autofire pour éviter d'avoir à bourriner comme un fou les boutons de tir. Le stick est compatible avec un large éventail de machines, grâce à son port Atari standard. Son seul vrai problème, c'est sa course trop large pour les jeux qui imposent des changements de direction rapides. Évitez aussi les jeux trop agités à la *Decathlon*, si vous tenez à le garder longtemps en un seul morceau. ★





LE JEU QUI VA BIEN

Combat

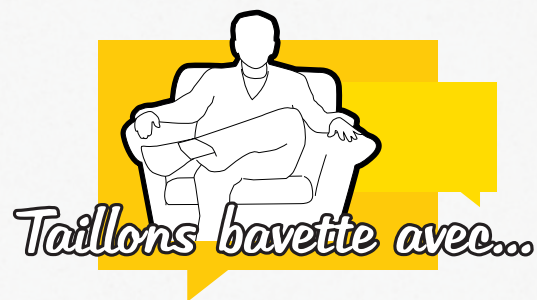


Le joystick d'Archer est compatible avec des tas de machines, dont le Spectrum, le C64 et l'Amstrad, mais on s'est amusés à le brancher sur notre Atari 2600 et on a été surpris de voir combien il fonctionnait bien avec les shooters de la console. C'est particulièrement sensible sur *Combat*, où l'on doit réagir rapidement aux actions de l'adversaire, mais où la course du stick ne pose aucun souci. Impeccable !



“ Je doutais de pouvoir
apporter grand-chose au
jeu vidéo, avec mon style
très ‘papier-crayon’ ”

Brian Colin



BRIAN COLIN

Le film *Rampage* a remis en lumière le jeu d'arcade dont il s'inspire, certes très librement, aussi nous sommes-nous dit que c'était la parfaite occasion pour rencontrer l'auteur de ce hit de l'arcade, créateur de jeux depuis plus de quarante ans! Taïaut!

Membre-clé de l'équipe de Bally Midway, Brian était au cœur de l'action quand l'arcade américaine a pris son essor, dans les années 80. Il a travaillé sur certains gros succès de l'époque, et sur quelques curiosités. Chez Game Refuge, qu'il a fondé en 1992 avec Jeff Nauman, son collaborateur de longue date, Brian met ses talents au service de toutes sortes de projets, de l'application Facebook au jeu de bar.



Avant de passer aux choses sérieuses, parlons un peu du film *Rampage*. Imaginiez-vous que votre jeu d'arcade des années 80 deviendrait un jour un film?

Pas du tout. Quand on a fait *Rampage*, il n'y avait pas de films basés sur des jeux, et ça ne m'a pas une seule fois traversé l'esprit. Je pensais plutôt aux produits dérivés, et j'imaginai que les monstres allaient être populaires. Mais quand j'ai entendu John Rickard dire qu'il allait produire un film *Rampage*, j'ai souri de toutes mes dents!

Ceci dit, *Rampage* a toujours eu quelque chose de hollywoodien – après tout, c'est un hommage vibrant aux films de monstres en noir et blanc. Avez-vous un jour envisagé de faire carrière dans le cinéma?

Bien vu! J'ai fait des dizaines de courts-métrages, quand j'étais étudiant, et j'ai même suivi des cours de cinéma, avant de finalement me retrouver dans l'animation. J'ai gagné plusieurs prix dans le monde entier, pour mes films d'animation. Alors oui, fondamentalement, je suis un cinéaste!

Avez-vous participé à la production du film?

John Rickard, le producteur du film, m'a invité à venir visiter les studios à Atlanta, pendant la dernière semaine de tournage. Et je fais une petite apparition dans une des scènes filmées à Chicago. Pendant la scène finale, quand les immeubles s'effondrent, je cours en hurlant vers la caméra. Mais si ma scène était dans tous les montages de test, elle a été coupée au montage



» [Arcade] *Spy Hunter* transforme les joueurs en espions à la sauce *James Bond* à bord d'un véhicule bourré de gadgets.

final! J'ai aussi rencontré The Rock et Naomie Harris.

C'est un autre film, qui marque le début de votre carrière dans le jeu vidéo, avec *Discs of Tron*.

C'est le tout premier titre sur lequel j'ai travaillé, et j'étais fier qu'ils m'aient pris comme animateur, sur le projet. Je doutais de pouvoir apporter grand-chose au jeu vidéo, avec mon style très 'papier-crayon', mais le concepteur du jeu voulait rompre avec les traditions. La borne-cabine, c'était une véritable expérience 3D intégrale, très immersive. Je me suis occupé des animations de saut et de chute du personnage du joueur. C'était le projet idéal, pour commencer, parce qu'il m'a permis de ►

► réaliser tout ce qu'on pouvait faire avec les jeux vidéo si on se donne à fond !

Vous travailliez en même temps sur *Kozmik Krooz'r*, non ?

Au début, c'était un jeu spatial du nom de *Mothership*, avec des mécaniques de jeu en 3D intéressantes, mais les tests n'ont pas été convaincants et à vrai dire, ce n'était pas très amusant. J'ai proposé qu'on change complètement l'habillage du jeu, pour lui donner cet aspect plus cartoon un peu dingue. Ça marchait mieux, et Bally a tellement aimé le personnage principal qu'ils l'ont repris dans un autre jeu, *Wacko*. C'était une période géniale, pour le jeu vidéo, parce que les dirigeants n'avaient pas peur d'expérimenter. On était en terrain inconnu.



Est-ce parce que vous étiez vous-même un gamer que vous êtes entré dans le milieu ?

Pas du tout. Je n'avais pratiquement jamais vu de jeu vidéo et ma coordination œil-main n'est pas terrible ! Quand ils m'ont proposé le job, j'ai dit à George Gomez, chef *de facto* de l'équipe de développement chez Midway, que je me faisais quand même près de 300 dollars par mois avec mon boulot dans la pub. Il a souri et il m'a dit qu'ils devraient pouvoir faire mieux. Il m'a proposé 13.000 dollars par an. J'ai dit à mes amis que j'avais enfin un vrai boulot d'adulte. Sauf que j'ai aujourd'hui 62 ans et que je me sens toujours comme un gosse !



» [Arcade] Au milieu des années 80, Brian s'essaye à la stratégie avec *Sarge*.

Les premiers succès de Midway étaient des licences de jeux japonais, comme *Space Invaders* et *Pac-Man*. Mais quand vous avez été engagé, en février 1982, les premiers titres Bally Midway originaux devaient être en cours de développement...

Ils ont commencé avec un petit groupe indépendant, installé à quelques rues de l'usine. Quand je suis arrivé, ils venaient tout juste de terminer *Satan's Hollow* et ils bossaient encore sur *Spy Hunter*. L'ambiance était... j'allais dire comme sur un campus, mais en fait, c'était plutôt une sorte de zoo. On bossait jusqu'à minuit, mais on passait aussi des heures à jouer

au volley et à boire – beaucoup – dans un parc. La direction nous laissait faire, parce qu'on livrait toujours les produits dans les temps. Il faut dire que si vous étiez en retard, on vous virait, alors, ça aidait à se discipliner, aussi.

Avez-vous travaillé sur *Spy Hunter* ?

On a tous donné un coup de main, et en tant que graphiste et animateur, j'ai travaillé sur un peu tout. Quand j'ai vu *Spy Hunter* pour la première fois, Tom Leon, le programmeur, était encore en train de régler les bases du jeu, comme sa vitesse, etc. Je lui ai dit que ce serait cool, si on pouvait mettre des flaques d'huile ou un écran de fumée, et je lui ai suggéré qu'en changeant quelques blocs d'arrière-plan, on pouvait aussi mettre le joueur dans un bateau !

C'est plus que du graphisme, ça, c'est carrément un changement de gameplay !

C'est vrai, mais franchement, à l'époque, je n'avais pas du tout conscience d'être à l'épicentre du jeu vidéo américain. Je me fendais la poire à faire ces jeux dingues, et en plus, on me payait pour ça ! Ce n'était pas du game design proprement dit, c'était juste du... "Hé, Tom, tiens, j'ai une idée..."

Avez-vous senti que *Spy Hunter* allait être un gros succès ?

Quand vous devez décoller vos collègues de votre chaise pour pouvoir bosser, vous vous doutez que ça va être un hit...



“ Je me fendais la poire à faire ces jeux dingues, et en plus, on me payait pour ça ! ”

Brian Colin

» [Arcade] Brian a travaillé sur d'excellents jeux d'arcade au fil de sa carrière, mais *Spy Hunter 2* n'est pas de ceux-ci...



TOP CINQ

Un quintet de choix signé Brian Colin...



DISCS OF TRON

Si le jeu d'arcade *Tron* original rassemble 4 mini-jeux, le premier titre auquel Brian a collaboré reprend la séquence des 'frisbees tueurs' pour en faire un jeu complet. Pour le savourer totalement, rien ne vaut la cabine d'arcade environnementale, très immersive!



RAMPAGE

Le plus célèbre jeu de Brian illustre parfaitement ses goûts : de l'humour, des graphismes très BD et un multijoueur mis en avant. Il a revisité le jeu dans les années 90 avec *Rampage World Tour*, mais soyons honnêtes, ce *come-back* n'est pas une franche réussite...



ZWACKERY

Encore un jeu d'arcade avec des commandes particulières, et qui mérite qu'on s'y essaye sur la borne d'arcade physique. Brian pense que seulement 170 machines ont été construites, donc autant dire qu'elles se font des plus rares...



PIGSKIN 621AD

Le jeu préféré de Brian en un contre un, parmi sa production. Imaginez une sorte de football américain, mais à la sauce celte, généreusement nappée de grosse brutalité et d'humour qui tache. Très amusant à deux, surtout après avoir enfilé des tas de bières.



XENOPHOBE

Hommage plus qu'appuyé aux films *Alien*, ce jeu, plein de jolis détails et de secrets à gogos, permet à trois joueurs de massacrer ensemble de la vermine extraterrestre. Là encore, c'est encore meilleur sur la borne d'arcade d'origine.

Vous avez aussi travaillé sur *Spy Hunter II*, qui a... disons... moins marqué les esprits. [Soupirs] Tom Leon venait d'être promu chef du département et il rêvait de faire une suite. On avait ce jeu, *Max RPM*, où l'on avait simulé une route en vue 3D. Il a pensé que ce serait une bonne base pour faire un *Spy Hunter* en vue subjective. On a été plusieurs à essayer de l'en dissuader, à lui expliquer que le hardware n'était pas assez puissant pour que ça marche...

Si *Spy Hunter II* est souvent cité comme pire suite de jeu jamais conçue, il mérite au moins le titre de premier jeu à deux joueurs simultanés. Vous avez d'ailleurs enchaîné avec *Demolition Derby* (1984) et *Sarge* (1985), sur le même principe.

L'idée du multijoueur vient d'un concept de jeu du nom d'*Ant Raid*. C'était en vue du dessus, et il y avait différents types de fourmis : des soldats, des insectes volants, etc. Il y avait deux colonies qui se battaient pour la nourriture d'une décharge. En gros, c'était un jeu de stratégie en temps réel. J'adorais ce concept et j'ai fait quelques dessins de fourmis avec des

casques et de gros muscles. C'était une bonne idée de jeu en un contre un, mais hélas, le programmeur n'a jamais réussi à intégrer une vraie IA dans le jeu, donc c'est resté un jeu pour deux joueurs... et ça ne suffisait pas pour que la production se fasse. Quelques années plus tard, je travaillais avec le programmeur Jeff Nauman, qui voulait faire un jeu de tanks. J'aimais l'idée d'*Ant Raider*, où une seule personne peut contrôler plusieurs personnages, alors je lui ai proposé qu'on ait un type qui passe d'un hélicoptère à un tank. Et en ajoutant un troisième joueur, informatique, on pouvait soit jouer en coopératif, soit se battre. Ça changeait la dynamique de jeu et ça ajoutait de la profondeur. Ça a ouvert la voie à des tas de nos futurs jeux...

On aime bien les petites touches comiques du jeu. L'humour, c'est d'ailleurs un point commun entre tous vos jeux...

Dans *Où est passée mon idole?*, Peter O'Toole dit qu'il est facile de mourir, mais difficile de faire rire. Si j'aime ce que je fais, c'est pour faire rire les gens. Quand nos jeux étaient en test, j'observais les joueurs. S'ils souriaient en perdant, ils remettaient souvent une autre pièce.

***Zwackery* (1986) était drôle, aussi, mais son système de commandes était compliqué !**

Les commandes étaient comme celles de *Discs of Tron*. À l'époque, la politique de Midway était de tout faire pour que nos jeux ne puissent pas être copiés sur les supports domestiques. On fabriquait des bornes d'arcade, et on voulait être certains que les joueurs aillent dans les salles pour jouer à nos jeux dans les meilleures conditions d'immersion. C'est pour ça que la conception des bornes et de leurs commandes était une priorité. Et c'est pour ça aussi que les émulateurs ne peuvent pas rendre

» Il faut parfois avoir un vrai sens de l'abnégation, dans le jeu vidéo, pas vrai, Brian?



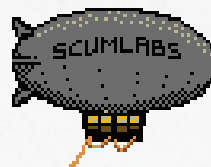
CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- DISCS OF TRON [1983] ARCADE
- KOSMIK KROOZ'R [1983] ARCADE
- SPY HUNTER [1983] ARCADE
- DEMOLITION DERBY [1984] ARCADE
- SARGE [1985] ARCADE
- RAMPAGE [1986] ARCADE
- ZWACKERY [1986] ARCADE
- ANT RAID [INÉDIT]
- P'TOOIE LOUIE [INÉDIT]
- XENOPHOBE [1987] ARCADE
- SPY HUNTER II [1987] ARCADE
- BLASTED [1988] ARCADE
- ARCH RIVALS [1989] ARCADE
- PIGSKIN 621AD [1990] ARCADE
- GENERAL CHAOS [1994] MEGA DRIVE
- MAJOR SNAFU [INÉDIT]
- RAMPAGE WORLD TOUR [1997] ARCADE
- STAR TREK VOYAGER: THE ARCADE GAME [2002] ARCADE
- ARCTIC STUD POKER RUN [2008] PC
- RAIDERS RUN [2015] IOS
- THE SPECTRE FILES: DEATHSTALKER [2017] ARCADE



» [Arcade] Pour apprécier pleinement les commandes originales de *Zwackery* (un joystick et un 'bouton tournant'), mieux vaut jouer en coopératif.



► justice à des titres comme *Kozmik Krooz'r*, *Spy Hunter*, *Discs of Tron* et tant d'autres. La direction adorait le joystick multidirectionnel et le bouton tournant de *Zwackery*.

Drôle de politique...

Vous savez, la direction de Bally Midway venait de la manufacture, et ils ne comprenaient pas vraiment les jeux vidéo. C'était bien, au début, parce qu'ils nous laissaient faire ce qu'on voulait, mais vers le milieu des années 80, ils ont commencé à lorgner sur les machines de salon et ils ont pensé qu'elles allaient tuer le business de l'arcade, au lieu de réfléchir au fric qu'ils auraient pu se faire en vendant leurs licences. Ils voulaient donc que leurs jeux soient difficiles à reproduire sur ces supports. Je disais toujours que si ces machines étaient l'avenir, alors nos jeux d'arcade étaient dépassés !

Ils vous ont écouté ?

Je disais ça à mes collègues, pas à la direction. Ce n'est que plus tard, quand on a eu un

nouveau président, vers 1986, que la politique de la société s'est ouverte. *Rampage* y a été pour quelque chose.

Justement, parlez-nous un peu plus de votre jeu le plus célèbre !

Un jour, avec des collègues, on parlait de faire un jeu avec des personnages assez gros pour qu'on voie leurs visages, pour leur donner des expressions comiques. Mais on m'expliquait que les limites hardware ne permettaient pas de faire de grosses animations d'arrière-plan, et que les seuls trucs de cette taille qu'on pourrait animer, ce serait des rectangles. Alors j'ai pensé 'OK, donc, on pourrait faire un immeuble qui s'écroule, c'est rien de plus qu'un rectangle animé ! On pourrait ajouter de la poussière, et un singe géant à la King Kong accroché à l'immeuble...' Tout le monde aimait l'idée, et avec un programmeur, un certain Jeff Nauman, on est allé la présenter à un de nos directeurs, et il a dit... non.

Et donc ?

Ça ne nous a pas arrêtés. On savait qu'on tenait un bon projet, donc avec Jeff, on a commencé à travailler sur un prototype. Et ce nouveau président est arrivé avec sa 'politique d'ouverture'. Autant vous dire que le lendemain matin, j'étais planté devant la porte de son bureau à 8 h 59 ! Je lui ai pitché *Rampage*, et il a dit oui.

Votre collaboration avec Jeff perdure depuis plus de 30 ans. Vous devez bien vous entendre...

En fait, nous sommes très différents, lui et moi. Je suis un artiste, alors que lui, il a étudié les statistiques à l'Université. Il est dingue de sport et il ne parle pas beaucoup, et moi, c'est



» [Arcade] *Arch Rivals* a incontestablement défriché le terrain pour *NBA Jam*, le roi du jeu de basket d'arcade.

tout le contraire ! À l'époque, si vous demandiez quelque chose à Jeff, s'il hochait de la tête, ça voulait dire 'oui'. S'il n'était pas d'accord, il crachait dans sa tasse. C'était un vrai gars de la campagne ! J'ai dû apprendre à communiquer avec lui, mais on se respectait mutuellement. Ce qui nous importait plus que tout, à l'un et à l'autre, c'était le produit final.

Si la plupart de vos jeux mettent l'accent sur le multijoueur, c'est grâce à cette complexité ?

Tous les deux, on a toujours pensé que n'importe quel jeu, bon ou mauvais, est meilleur à deux joueurs. Et puis, ça rapporte plus, dans les salles d'arcade. En gros, on avait deux clients différents : le joueur qui veut jouer longtemps, et le patron de la salle d'arcade qui veut l'éjecter du jeu au bout de 30 secondes. Et notre boulot, c'était qu'ils soient tous les deux contents ! Le multijoueur est une façon de gagner plus sans mettre le joueur dehors trop vite.

Dans *Xenophobe*, trois joueurs peuvent jouer en même temps – c'était nouveau, à l'époque. Mais ce qui nous intéresse surtout... c'est ce type à la tête super pointue !

[Rires] Les BD underground des années 60 et 70 m'ont pas mal influencé, quand j'étais gosse, et c'est ce qui m'a donné en partie l'idée de Zippy The Pinhead de *Xenophobe*. Et puis, j'aimais bien recycler des éléments. Si changer la tête d'un personnage donne l'impression que c'est un tout autre protagoniste, pourquoi se priver ? Dans *Rampage*, par exemple, Ralph, c'est juste George avec une autre tête et une autre palette de couleurs.

À la fin des années 80, vous avez participé à la conception d'*Arch Rivals* et de *Pigskin 621AD*, qui là encore privilégient le multijoueur. En revanche, on ne peut pas dire que ce soient des jeux de sports traditionnels ou réalistes...

C'est Jeff, qui a eu l'idée d'*Arch Rivals*. On aimait tous les deux l'idée de plusieurs

» L'équipe de développement de *Rampage*. Brian, c'est le type torse nu, à droite.



» [Arcade] *General Chaos*, un sympathique titre tactique, est le premier jeu console de Brian, après son départ de Bally Midway.



» [Arcade] 11 ans plus tard, Brian revient sur Rampage pour sa première suite, World Tour. Mieux vaut l'oublier, ceci dit.

“ J’ai longtemps cru que tout le monde avait oublié Rampage ”

Brian Colin

personnages dirigés par un même joueur, et ça nous donnait l’opportunité de faire le premier jeu de basket avec de vraies stratégies. Je lui ai dit que tant qu’on pouvait faire des fautes, j’étais partant ! À mi-parcours du développement, on a été rachetés par Williams, notre principal concurrent, et on n’était pas sûrs de pouvoir finir le jeu, mais ils nous ont laissés faire, et ça a bien marché. On voulait faire un jeu de football dans le même genre, mais ils en avaient déjà un en développement.

Et donc, vous avez plutôt choisi de faire un American Football de l’An Mille.

Oui, on s’est dit qu’on allait faire un rugby sans règles, et on l’a inscrit dans ce contexte historique pour qu’on puisse mettre des épées, des haches, des torches et des trolls. On savait qu’on s’amuserait. Et on peut contrôler jusqu’à 6 joueurs en même temps. C’est toujours un de mes jeux préférés en un contre un.

C’est un plus, de ne pas être fan de sport, quand on conçoit ce type de jeux ?

J’étais un peu limité, pour Arch Rivals, parce que le jeu devait rester réaliste, même si j’ai voulu le rendre le plus ‘cartoon’ possible. Mais pour Pigskin, j’ai pu lâcher la bride. Je voulais que ça soit divertissant et rigolo. Si vous voulez du réalisme, allez jouer au gymnase du coin ! Les jeux vidéo et les films, c’est avant tout du dépaysement. Pendant ma carrière, j’en ai beaucoup discuté avec des programmeurs qui voulaient absolument reproduire la réalité. Mais non ! Une balle qui rebondit exactement comme une vraie sera toujours moins amusante et surprenante que celle qui s’écrase comme une crêpe avant de rebondir trois fois plus haut ! L’important, c’est ce qu’en retire le joueur.



NBA Jam partage cette même philosophie. D’ailleurs, qu’en avez-vous pensé, quand vous l’avez vu pour la première fois ?

Je me suis dit qu’ils nous avaient volé notre idée. On était partis de Midway à ce moment – EA nous avait attirés dans ses filets. Mais je me suis senti beaucoup mieux quand j’ai appris que le créateur de NBA Jam était un immense fan d’Arch Rivals. L’imitation est la forme la plus sincère de flatterie, bien sûr, mais... j’aurais adoré faire un jeu qui se vende aussi bien que NBA Jam !

Comment les gens d’EA vous ont-ils convaincu de les rejoindre ?

Quand Midway a fermé son usine, Jeff et moi, on n’a pas voulu les suivre en Californie, donc on est restés à Chicago, à bosser de chez nous. Depuis des années, je répétais à Jeff qu’on pourrait faire plus de jeux différents en quittant Midway pour monter notre propre boîte. Pendant le développement de Pigskin, un représentant d’EA nous a contactés pour nous proposer de travailler pour eux, en nous offrant assez d’argent pour fonder notre propre studio. On est partis de Midway en bons termes.

Vous avez alors fait General Chaos. C’était difficile, de passer de l’arcade à la Mega Drive ?

Quand on travaillait pour EA, ils nous fournissaient leurs outils internes, et ils étaient très efficaces ! Avec ça, deux types comme nous pouvaient faire un jeu complet en peu de temps. En plus, ils étaient très présents pour nous aider, donc tout s’est fait proprement et rapidement. General Chaos, c’était une très bonne expérience.

Hélas, sa suite, Major SNAFU, n’est jamais sortie.

Ça fait mal à chaque fois, quand un de vos projets est annulé. Avec le recul, pour certains titres, on comprend que ce n’est pas parce qu’on peut faire quelque chose qu’il faut le faire pour autant. Comme P’Tooie Looie : c’était un jeu avec une femme des cavernes en bikini-boomerang qui chevauchait un ptérodactyle mangeur de pastèques qui crachait les graines sur des abeilles tueuses géantes invisibles. Allez comprendre pourquoi ça n’a pas plu ! [Rires].

The Spectre Files: Deathstalker, un de vos jeux annulés dans les années 80, est finalement quand même sorti.

Que pouvez-vous nous en dire ?

Quelques acteurs de Chicago ont répondu, et on a filmé dans un asile abandonné avec l’électricité, mais pas de chauffage, en plein mois de février – en plein record de froid ! Quand on respirait, la buée gelait au plafond, et quand on allumait les lumières, la glace se réchauffait. On avait l’impression qu’il neigeait à l’intérieur ! On avait fini le tournage et le montage quand Bally a décidé de laisser tomber le business du LaserDisc. J’ai gardé les bobines pendant 30 ans, jusqu’au jour où Doc Mack, qui a une salle d’arcade à Chicago, m’a encouragé à en faire un jeu, qu’on a inauguré dans son établissement. C’est une sorte de film d’horreur à très, très petit budget, où l’on décide de l’évolution de l’histoire. Ça a eu son petit succès !

Depuis le milieu des années 90, votre société Game Refuge a aussi bien développé des jeux sur navigateur que des bornes d’arcade, des titres mobiles ou des applis Facebook. Ça vous plaît, ce côté ‘touche-à-tout’ ?

On est peut-être des touche-à-tout, mais on est surtout des maîtres de l’arcade [Rires]. J’ai passé ma carrière à faire quelque chose, jusqu’à ce que quelqu’un me dise de venir voir et essayer autre chose... J’adore me lancer dans des trucs nouveaux, pour repousser mes limites.

Les gens vous reconnaissent dans la rue, depuis la sortie du film Rampage ?

Ça arrive, oui, surtout depuis la sortie du Blu-Ray, où j’apparais dans les bonus. J’ai longtemps cru que tout le monde avait oublié Rampage, et puis il y a eu le film, et des centaines, non, des milliers de gens sont venus me voir pour me dire qu’ils se souvenaient bien du jeu et qu’ils l’avaient adoré, quand ils étaient gosses. Certaines histoires sont carrément émouvantes. Un type m’a raconté que c’est grâce à Rampage qu’il s’est rapproché de son père, quand sa mère était malade, parce qu’ils y jouaient ensemble. À l’époque, on ne se rendait pas compte du nombre de vies qu’on pouvait toucher...

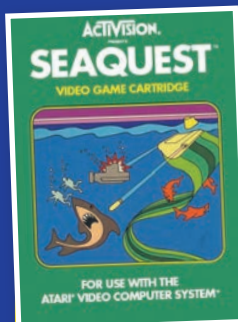
Une question de la plus haute importance, pour finir : vous jouez à Rampage avec quel personnage ?

George, bien sûr ! ★

LE MAKING OF DE SEAQUEST

Dans les années 80, Activision avait l'habitude d'étoffer des concepts de jeu populaires avec de nouvelles idées de leur cru. *Seaquest*, leur 'Defender aquatique', est de ceux-là, comme nous le raconte son créateur, Steve Cartwright.

C'est de notoriété publique, Activision a signé de grands jeux pour l'Atari 2600. Mais aux côtés d'un *Enduro* ou d'un *Pitfall!*, il y a aussi des tas de jeux trop souvent sous-estimés, à l'instar du *Seaquest* de Steve Cartwright dont il est ici question. Si les influences du jeu ne sont pas évidentes de prime abord, Steve est des plus honnêtes sur ce point : "Seaquest est sans doute le tout premier jeu vidéo qui n'est en gros qu'un autre habillage pour un jeu existant, vu que je l'ai conçu comme une évolution du jeu d'arcade *Defender*", nous avoue-t-il. Reprendre les idées des autres pour en faire autre chose, c'était déjà une habitude, chez Activision. Citons par exemple *Beamrider* (*Juno First*), *Megamania* (*Astro Blaster*), *Robot Tank* (*Battlezone*) ou encore *Starmaster* (*Star Raiders*), des titres aux influences



INFOS

- » ÉDITEUR : ACTIVISION
- » DÉVELOPPEUR : STEVE CARTWRIGHT
- » SORTIE : 1983
- » PLATEFORME : ATARI 2600
- » GENRE : SHOOT-EM-UP

très claires, mais qui apportent suffisamment de nouveautés pour s'imposer comme de nouveaux jeux à part entière. Comme très souvent, les sources venaient de l'arcade : "La 2600 faisait ça particulièrement bien", nous dit Steve. "D'ailleurs, c'est pour ça que la plupart des jeux de cette période sont des titres d'arcade palpitants."

Si Steve est très clair sur les origines de *Seaquest*, les premières minutes de jeu confirment sa parenté, si besoin était, ce dernier se jouant vraiment comme son modèle – plus que tout clone d'arcade générique dudit *Defender*.

Le joueur est donc aux commandes d'un petit sous-marin devant sauver des plongeurs dans des eaux infestées de requins. On ne peut sauver que six hommes, le maximum que puisse transporter votre appareil, avant de remonter à la surface. Et comme si les requins affamés ne suffisaient pas, il y a aussi des sous-marins ennemis que votre présence dérange visiblement, sans oublier des bancs de poissons qui n'ont semble-t-il rien de mieux à faire que de vous barrer la route.

Heureusement, vous pouvez tirer des torpilles (en nombre infini) pour les disperser, mais attention : si vous touchez un habitant des mers ou êtes pris sous le feu ennemi, vous perdez une de vos trois vies de départ. Il faut aussi prendre en compte le stock d'air de votre sous-marin et revenir régulièrement à la surface



» [Atari 2600] Les requins de *Seaquest* sont disponibles en plusieurs teintes, pour égayer votre intérieur.

pour refaire le plein. Attention, ce n'est pas toujours aussi facile que ça en a l'air ! Dans les niveaux avancés, des appareils ennemis patrouillent aussi en surface, et ils ne vous apprécient pas plus que leurs potes immergés. Quand vous avez sauvé six plongeurs, la mission recommence, avec plus d'ennemis qui se déplacent plus rapidement. Si vous atteignez le score de 50.000 points ou plus et pouvez en fournir la preuve à Atari, ils vous récompensent en vous envoyant un joli et prestigieux écusson *Sub Club*.

Seaquest est non seulement très agréable à jouer, mais le jeu est aussi techniquement impressionnant, tout particulièrement en ce qui concerne le nombre d'objets affichés à l'écran. "Dans *Seaquest*, j'ai utilisé toutes les combines possibles, sur 2600", nous explique Steve. "Le sous-marin est l'objet joueur 0, tandis que les appareils ennemis et les poissons utilisent tous l'objet joueur 1 – c'est pourquoi il n'y a jamais de requins et de sous-marins ennemis sur la même ligne, en même temps. En outre, des requins et



» [Atari 2600] Il ne manque plus qu'un pilote pour terminer le niveau, mais grouillez-vous de l'attraper avant le poisson rose.

WEST



» [Atari 2600] Dans les niveaux avancés, des patrouilles de sous-marins ennemis compliquent méchamment les choses.

des sous-marins étaient générés grâce à la capacité de la machine à afficher une, deux ou trois copies du même objet. Les torpilles sont l'objet 'missile' et les plongeurs sont l'objet 'balle', donc j'ai exploité toutes les possibilités!"

Nous demandons également à Steve s'il a quelques anecdotes à nous confier sur la création du jeu :

"Figurez-vous qu'il y avait une société de récupération sous-marine qui s'appelait Seaquest Inc., ou un truc dans le genre", nous raconte-t-il. "Ils n'ont pas traîné à poursuivre Activision pour avoir volé leur nom et le concept du jeu! Je suis allé témoigner à Chicago. Leurs avocats pensaient que l'affaire était gagnée d'avance, du moins jusqu'à ce que je leur explique que *Seaquest* était une refonte graphique d'un jeu d'arcade qui s'appelait *Defender*, que le nom *Seaquest* m'était venu à l'esprit en rêve et qu'en plus, il n'y avait ni épave, ni trésor englouti dans le jeu. Que c'était juste une histoire inventée pour le dos de la boîte, afin de titiller l'imagination du

joueur! Autant vous dire qu'ils ont vite été déboutés..."

Seaquest a tous les ingrédients du shooter d'arcade, mais nous demandons à Steve s'il y a intégré tout ce qu'il souhaitait : "Il y a vraiment tout ce que je voulais y mettre", nous affirme-t-il. "Le seul truc que j'aurais bien aimé inclure, c'est que les sous-marins ennemis puissent capturer les plongeurs."

Outre *Seaquest*, Steve a également signé plusieurs titres emblématiques d'Activision, dont *Megamania*, *Frostbite*, *Aliens*, *Hacker*, *Barnstorming* et *Plaque Attack*. Il a ensuite conçu les jeux d'aventure *Les Manley* chez Accolade, avant de partir chez EA travailler sur la franchise *PGA Tour*. Mais il nous confie que *Seaquest* reste le titre préféré de son vaste catalogue de créations.

Notez pour finir que si Activision portait généralement ses jeux 2600 sur d'autres supports, *Seaquest* n'est sorti que sur la première console d'Atari. Des fans du jeu ont effectué des portages, non officiels, sur d'autres machines : le microordinateur Atari 8-bits, la Jaguar et même le support mobile Android... ✨

BIEN PROFOND !

Envie d'autres aventures subaquatiques? Voilà de quoi larguer les amarres et chasser aux ballasts...

SILENT SERVICE

□ Sans doute la plus connue des simulations sous-marines! On y commande un vaisseau de la Navy en pleine bataille de Pearl Harbor. Sorti sur pas moins de 15 supports, *Silent Service* a été créé par le légendaire Sid 'Civilization' Meier.



THE HUNT FOR RED OCTOBER

□ Basé sur le film *Octobre Rouge*, lui-même tiré d'un roman de Tom Clancy, *The Hunt For Red October* s'étend sur cinq niveaux d'action dans la pure tradition de l'arcade, principalement sous les mers, mais aussi dans des sections non-aquatiques.

IN THE HUNT

□ Sorti à l'origine en arcade en 1993, ce titre signé Irem est surtout connu pour ses portages PlayStation et Sega Saturn, très recherchés. C'est un shoot-'em-up horizontal très classique, mais il se distingue par son esthétique et son thème maritime.



TURBO SUB

□ Basé sur un obscur jeu d'arcade du même nom, ce titre Atari Lynx de 1991 est plus proche de *Space Harrier* que de tout autre titre de cette sélection. Dans *Turbo Sub*, on ne se contente pas de plonger sous les vagues : on vole au-dessus, aussi!



Dino Crisis 2

QUI A ENCORE OUBLIÉ DE FERMER LA CAGE DES RAPTORS ?

RÉTROVIRUS



» PLAYSTATION » CAPCOM » 2000

Dino Crisis 2 est un de ces titres un peu trop souvent zappés du riche catalogue de la PlayStation. Le premier volet (en gros, un *Resident Evil* où les zombies sont remplacés par des dinosaures à la mode *Jurassic Park*, généralement plus véloces, plus gros, plus affamés que le mort-vivant moyen) est très sympa à jouer, sans transcender pour autant. Mais sa suite, c'est tout autre chose, avec son gameplay bien plus axé action et tir – celui-là même qui défole bien dans un mode Mercenaries de certains *Resident Evil*.

En termes de style et d'esthétique, on reste dans l'esprit du premier volet, mais les attaques de dinosaures sont plus nombreuses et on n'a que peu de temps pour souffler. Les puzzles ont été drastiquement réduits, histoire qu'on se concentre sur l'abattage de gros lézards. La jauge de combos encourage le joueur à faire en sorte que chaque tir compte. Ceci dit, on saute sur la moindre opportunité de shooter du dino en vadrouille, d'autant que le score sert à recharger les armes, aussi n'a-t-on pas trop à se soucier des stocks de munitions.

Si on y retrouve les mêmes contrôles 'tank' que dans le premier *Dino Crisis* et les *Resident Evil* de l'époque, la progression est suffisamment balisée pour qu'on ne soit jamais coincé dans le mauvais sens. *Dino Crisis 2* est une des expériences de jeu les plus grisantes de la PlayStation et une suite qui a su judicieusement s'écarter des mécaniques de son prédécesseur (et de la série qui l'a lui-même inspiré) pour faire vraiment honneur à son thème. Péter du dino, pour ceux qui auraient du mal à suivre. ★

65



PAL

DINO CRISIS 2

CAPCOM

EXTRA

PlayStation®

PAC-MAN

1000 PTS

LE GUIDE ULTIME DE...

P A C M A N

**À PEINE ÉCHAPPÉ DES
PLATFORMES DE PAC-LAND,
SON PREMIER JEU DU GENRE,
PAC-MAN RENOUVE AVEC SES
ORIGINES QUAND NAMCO
LES RENVOIE, LUI ET LES
FANTÔMES GLOUTONS, DANS
UN LABYRINTHE (CETTE FOIS
ISOMÉTRIQUE)...**

8000 PTS

INKY

2000 PTS

GROSSE GOMME

6000 PTS

Pac-Man est le premier personnage de jeu vidéo à s'inviter dans la culture générale et à s'imposer auprès du grand public, aussi n'est-il guère étonnant que des tas de suites et de spin-offs aient suivi le succès phénoménal du jeu d'arcade de Toru Iwatani.

Il y a d'abord eu *Ms Pac-Man* (à l'origine *Crazy Otto*) – plus ou moins le même jeu, mais avec plus de labyrinthes et quelques nouveaux éléments venant apporter un peu de variété. *Baby Pac-Man* a suivi en 1982, talonné l'année suivante par *Jr Pac-Man*. Et la fin du partenariat entre Namco et Bally Midway ne marque pas pour autant celle de la petite boule jaune goulue, qui va s'échapper de ses habituels dédales pour batifoler au sein de son premier jeu de plateforme en



CLYDE

1000 PTS



PAC-MAN



BLINKY



5000 PTS



6000 PTS

PINKY

scrolling, *Pac-Land*, basé sur le dessin animé éponyme du studio Hanna-Barbera. Mais en 1987, soit sept ans après le premier jeu, Namco renvoie Pac-Man à ses origines labyrinthiques dans *Pac-Mania*.

Namco était bien conscient qu'un nouveau jeu de labyrinthe 2D ne serait plus au goût des joueurs de la fin des années 80, aussi est-il décidé de suivre une mode qu'Atari Games (dont Namco vient de devenir actionnaire majoritaire) suit depuis longtemps. Atari Games teste en effet des graphismes en pseudo-3D par projection isométrique, notamment dans *Paperboy*, *Return Of The Jedi*, *Marble Madness* ou *Crystal Castles*. C'est d'ailleurs sans doute de ce dernier que *Pac-Mania* se rapproche le plus, les aventures isométriques de Bentley Bear s'inspirant

ostensiblement des premiers *Pac-Man*. Ce changement de perspective permet aux concepteurs de Namco d'afficher des graphismes bien plus détaillés et d'intégrer au jeu tout un tas de nouveautés qui le distinguent des précédents *Pac-Man* et autres jeux de labyrinthes. La différence la plus flagrante est bien sûr que Pac-Man peut sauter, d'une simple pression d'un bouton qui lui donne tout juste le temps de sauter par-dessus un fantôme qui lui force dessus, avec le bon timing. Mais attention : la boule jaune n'est pas la seule à maîtriser cette technique, comme le dévoileront les niveaux plus avancés du jeu... Sans surprise, les ennemis de toujours, les fantômes, sont aussi de retour. Mais eux aussi ont eu droit à une révision. Blinky, Pinky, Inky et Clyde du premier *Pac-Man* ▶

LES PIXELS À PAC-MANIA

JAY GUNN, GRAPHISTE CHEZ GRANDSLAM, A TRAVAILLÉ SUR TOUTES LES VERSIONS MICROORDINATEUR DE PAC-MANIA.



Tout d'abord, comment êtes-vous entré chez Grandslam ?

J'ai commencé en indépendant, très jeune, après avoir quitté l'école. Un jour, j'ai posé ma candidature chez Grandslam et j'ai été pris. Une de mes premières missions, ça a été de convertir le jeu d'arcade *Pac-Mania* sur tous les formats micro.

Vous connaissiez les jeux *Pac-Man*, bien sûr, mais en étiez-vous fan ?

Comme tous les gamins des années 80, j'étais un grand fan du jeu d'arcade *Pac-Man*. Il y avait des autocollants *Pac-Man* partout, dans ma chambre. J'ai passé beaucoup de temps à griffonner les graphismes de ces jeux dans mes cahiers d'école.

Aviez-vous joué à *Pac-Mania* avant de travailler sur les portages du jeu ?

J'adorais le jeu, et j'y avais beaucoup joué en arcade. On a reçu une borne au boulot, peu après la sortie du jeu. L'écran était énorme, et c'était encore rare de voir ce genre de graphisme isométrique, dans les salles d'arcade.

Outre la borne, avez-vous eu accès au matériau-source ?

Pas sur *Pac-Mania*, non. J'ai dû recopier les sprites et les graphismes à la main. La borne était installée juste à côté de mon bureau, c'était pratique. Plus tard, on a pu extirper les graphismes des machines d'arcade, mais on a dû les retravailler énormément pour pouvoir les exploiter.

Quelle version a été la plus difficile à faire, et pourquoi ?

Le portage C64 a été compliqué à cause du *pixel ratio* de 2x1, sans parler de la



» [Arcade] Y ayant souvent joué en salle d'arcade, Jay connaissait bien *Pac-Mania* avant de travailler sur ses portages.

résolution très faible et du fait qu'on n'avait que très peu de RAM exploitable.

Quelle version de *Pac-Mania* préférez-vous, et pourquoi ?

La version Amiga, sans hésitation. On a pu afficher le jeu en plein écran. C'était assez rare, à l'époque : les jeux tournaient plus généralement dans une fenêtre avec un large panneau à côté, où l'on affichait les scores, les vies et le titre du jeu, pour économiser de la puissance de calcul.

On doit vous demander... les fantômes gloutons, ça vous fait flipper ?

J'adore les fantômes ! D'ailleurs, je travaille actuellement sur une BD qui se déroule dans les années 80, où ça parle de jeux vidéo et où il y a beaucoup de fantômes de cette période. Si ça vous intéresse, vous pouvez jeter un œil sur ma page Twitter, @GunnComics.

8000 PTS

SUE

7000 PTS

FUNKY

9000 PTS

► sont accompagnés de Sue (de *Ms Pac-Man* et *Pac-Land*), qui a troqué sa livrée orange pour du violet. Si dans ses précédentes apparitions, elle n'était rien d'autre que la doublure de Clyde, c'est un véritable Terminator qui traque sa Némésis bouboule dans *Pac-Mania*. Deux petits nouveaux viennent aussi rejoindre le casting, à savoir Spunky (en vert) et Funky (en gris). Ces deux-là, mieux vaut les garder à l'œil, car ils peuvent sauter comme Pac-Man, et sont donc plus difficiles à éviter. Si l'on retrouve le casting d'origine dans les premiers niveaux, les autres fantômes entrent progressivement en jeu, histoire d'augmenter la difficulté.

De nouveaux power-ups, qui apparaissent comme les traditionnels bonus-ruits, sont

9000 PTS



ACCÉLÉRATION

également de la partie, en plus des grosses gomme/pastilles/pilules jaunes de pouvoir, qui inversent temporairement les rôles du chasseur et de la proie.

Une gomme d'accélération permet aussi à Pacounet de bouger à grande vitesse, pour croquer les fantômes à toute berzingue – ou au contraire, réduire largement les risques qu'ils vous rattrapent. Une autre, apprécié des chasseurs de hi-score, double les points engrangés. Il y a aussi d'autres petits ajustements de gameplay, en particulier les nouveaux tunnels, sur les bords du labyrinthe. Les habitués de la franchise savent qu'ils sont bien pratiques pour semer les fantômes.

Si le labyrinthe de *Pac-Mania* est plus grand, et s'il scrolle en perspective 3D, les tunnels ont gardé plus ou moins la même utilité et vous ramènent de l'autre côté de l'écran, bien qu'ils

5000 PTS

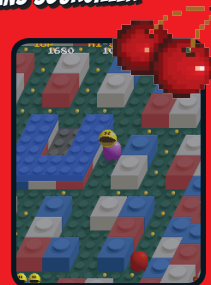
» [Arcade] On prendrait presque les pauvres fantômes en pitié, quand ils sont vulnérables, avec leur trogne toute paniquée...

ASTUCES DE JEU

AVALEZ EN ISOMÉTRIQUE SANS SOURCILLER

SAUTEZ DE JOIE

□ Dans *Pac-Mania*, le saut change radicalement les tactiques de jeu. Mais plus on avance dans les niveaux, plus il devient compliqué de jouer à saute-fantôme, vu que les ennemis connaissent la combine.



TUNNELS D'ÉVASION

□ Comme dans le premier jeu, les tunnels de part et d'autre de l'écran permettent de s'échapper quand ça devient tendu. Mais attention : les fantômes peuvent eux aussi les emprunter, même s'ils y rechignent pas mal...



QUAND LA PROIE DEVIENT LE CHASSEUR

□ Vu que les fantômes aiment vous pourchasser à la queue-leu-leu, dans *Pac-Mania*, vous pouvez les appâter et les attirer en groupe en direction d'une grosse gomme, et vous goinfrer sans avoir à trop leur courir après...



LIMITEZ LES RISQUES

□ Dans tous les *Pac-Man*, la chasse au bonus est pleine de risques, mais dans *Pac-Mania*, on est encore plus tentés de se mettre en danger pour aller choper des power-ups. Mieux vaut aller les chercher dès qu'ils apparaissent.



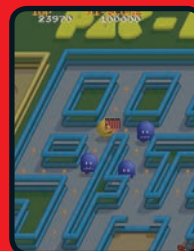
FLASH INFO

□ Surveillez le coin inférieur droit de l'écran, où des messages vous indiquent quand des objets spéciaux apparaissent au milieu du labyrinthe. Planifiez vos déplacements à venir pour aller les ramasser.



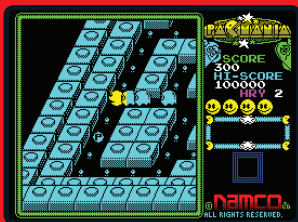
MULTIPLICATEUR EN FOLIE

□ Comme dans les autres *Pac-Man*, le multiplicateur de bonus augmente à chaque fantôme croqué. Essayez donc d'en attirer un maximum avant d'avaler une grosse gomme, histoire d'engranger un maximum de points.



PAC PARTOUT

LES DIFFÉRENTS PORTAGES DE PAC-MANIA



▲ ZX SPECTRUM

□ Si ça manque de couleurs – seul Pacounet se détache – et si l'affichage est fenêtré, ça reste une bonne version, servie en prime par une bande-son AY très chouette, sur les machines avec 128 Ko. Le scrolling accroche un peu, quand même, parfois.

▼ AMSTRAD CPC

□ Ce n'est pas joli-joli. C'est un simple portage de la version ZX Spectrum, en plus lent et avec encore moins de couleurs – Pac-Man en perd même son jaunisme! Le scrolling est pire, et les commandes sont horriblement lentes. Bref, c'est caca.

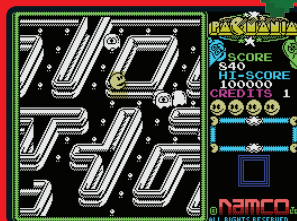


▲ COMMODORE 64

□ Malgré les difficultés graphiques qu'évoque Jay deux pages plus haut, Grandslam s'en est bien sorti, sur C64. Pour contourner le souci du pixel ratio de 2x1, le panneau d'info est relégué en bas de l'écran.

▼ MSX

□ Encore un portage de la version Spectrum, avec quelques petites différences de palette. Mais pour le reste, c'est presque identique, jusque dans la bande-son.



▲ ATARI ST

□ Le portage ST n'exploite que la moitié de l'écran pour la zone de jeu, mais sinon, c'est un bel effort. Les graphismes sont colorés et les animations bien troussées. Les compositions de Ben Daglish pour Yamaha sont un vrai plaisir pour les esgourdes.

▼ AMIGA

□ Sans doute un des meilleurs portages de Pac-Mania, avec un affichage plein écran presque identique au jeu d'arcade. Le seul petit souci, ce sont les musiques remixées, moins agréables que la bande-son d'origine.

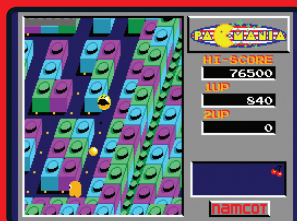


▲ ACORN ARCHIMEDES

□ Cette version signée Krisalys est un portage de la mouture Amiga, là encore en plein écran et servi par un gameplay fluide et rapide. Cerise sur le gâteau, la bande-son est un ravissement.

▼ MSX2

□ Si la version MSX de Pac-Mania n'est qu'un simple portage du jeu Spectrum, c'est loin d'être le cas du jeu sur MSX2. Namco a fait de gros efforts sur les graphismes, mais hélas, le scrolling est saccadé et la musique décevante.

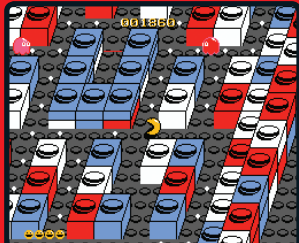


▲ SHARP X68000

□ Ceux qui connaissent cette bête de course 16-bits japonaise ne seront pas étonnés d'apprendre que ce portage s'impose sans mal comme un des meilleurs. Voire LE meilleur, car c'est pratiquement identique au jeu d'arcade. Impeccable.

▼ NES

□ La perspective est différente dans ce portage NES, mais ça ne change pas grand-chose au jeu, qui dans l'ensemble, a été très proprement converti par Tengen sur la console de Nintendo.

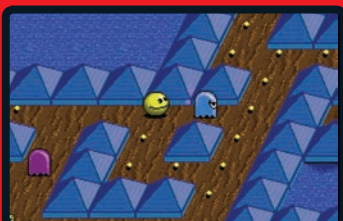


▲ MASTER SYSTEM

□ Cette version écrase toutes ses rivales 8-bits. Si les sprites sont un peu chétifs et si la musique est un peu fade, les graphismes plein écran et les commandes réactives sont un poème. En bonus, il y a un niveau secret exclusif!

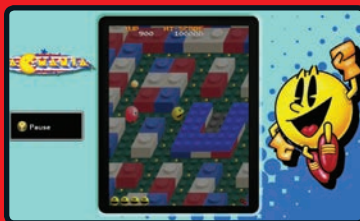
▼ GAME BOY ADVANCE

□ Ce portage GBA, qu'on retrouve dans la compilation Pac-Man Collection de Namco, est presque parfait. 'Presque', parce que le champ de vision est un peu trop étriqué, aussi est-il plus difficile d'éviter les fantômes.



▼ MEGA DRIVE

□ Une machine 16-bits, un portage signé Tengen (qui avait accès au code source)... Le Pac-Mania de la Mega Drive devrait logiquement être parfait, non? Ben oui. Difficile de lui trouver le moindre défaut.



▼ PS3/XBOX 360/PC

□ Ce dernier portage en date fait partie de la compilation Pac-Man Museum de Namco. Le jeu tournant sur émulateur, on retrouve donc la version arcade dans toute sa splendeur. Ne manque que le stick-boule de la borne!

4000 PTS

10.000 PTS

3000 PTS

LE GUIDE ULTIME DE PAC-MANIA

► soient plus longs et qu'on y trouve désormais des petites pilules à avaler.

Le changement le plus évident, ce sont bien sûr les graphismes. Chaque niveau se déroule dans un labyrinthe thématique, avec ses défis spécifiques.

Du dédale de briques colorées qui frôlent la violation de copyright Lego, au dernier niveau dans la jungle et ses marches et plateformes, en passant, entre autres, par les pyramides égyptiennes, il y a du dépaysement et du challenge. Le tout est accompagné par des bandes-son spécifiques à chaque stage, bien évidemment. Les animations des ennemis ont également été améliorées. Chaque fantôme a une personnalité distincte et leur expression varie suivant la situation.

Occident, à commander des portages micro au studio Grandslam, qui a auparavant édité le prédécesseur de *Pac-Mania*, *Pac-Land*, sur ces supports. Quant aux versions consoles, elles seront publiées par divers éditeurs, dont Atari Games (sous son label Tengen), TecMagik et bien sûr Namco. Étonnamment, il faudra attendre presque 10 ans après la sortie de *Pac-Mania* pour que Namco lance un nouveau *Pac-Man* (puis en ponde de nouveaux à tout va...). Récemment, on a pu croiser Pac-Man dans *Pac-Man 256*, où l'on retrouve une perspective isométrique et un mode-écran *Pac-Mania*. De là à y voir un héritier direct, il n'y a qu'un pas. Enfin, une pac-attaque. ★

Le succès de *Pac-Mania* en arcade encourage bien sûr Namco et Atari Games, qui a distribué le jeu en

SPUNKY

4000 PTS

7650 PTS



» La pub de Grandslam pour les versions micro du jeu ressemble beaucoup à celle pour la borne d'arcade.

» [Arcade] Clyde et Blinky ont changé de couleur, dans *Pac-Mania*, peut-être pour coller au dessin animé de Hanna-Barbera.

POINTS DOUBLÉS

6000 PTS



Retro Gamer Voyages

PERDUS EN ROUTE



Quand les jeux vidéo voyagent dans le monde...

JPN



ELEVATOR ACTION EX

JPN → USA
Japon → USA

FORMAT
Game Boy Color ■

DÉVELOPPEUR
Altron ■

ANNÉE
2000 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
USA ■

RAISONS
Commerciales ■



CLASSE ÉCO

□ **Créer de toutes pièces un jeu sous licence, c'est une chose.** Modifier totalement un titre existant, mais inconnu, pour le rhabiller entièrement aux couleurs d'une autre franchise, c'en est une autre – et c'est exactement ce qui est arrivé au remake d'*Elevator Action* de Taito, sur Game Boy Color.

Elevator Action EX est une version mise à jour de la cartouche Game Boy originelle d'*Elevator Action*, sortie en 1991. Cette nouvelle mouture a des graphismes en couleurs, plus de niveaux, des intermèdes cinématiques, des combats de boss et une vraie fin. On peut aussi choisir entre trois personnages, et l'objectif est comme avant de récupérer des documents secrets, d'abattre les méchants et de sortir du bâtiment en un seul morceau.

Allez savoir pourquoi, quand BAM! Entertainment a importé *Elevator Action EX* en Amérique du Nord, ils ont viré toute référence au jeu d'origine pour le rebaptiser *Dexter's Laboratory : Robot Rampage*. Le joueur n'est plus un agent secret en quête de documents : il incarne désormais un jeune génie qui doit trouver des codes éparpillés dans son laboratoire

afin de désactiver ses robots. Pourquoi diable ? Tout simplement parce qu'ils ont été reprogrammés par Mandark, l'ennemi juré de Dexter !

Les gangsters ennemis du jeu d'origine deviennent donc lesdits robots et les décors sont trafiqués pour plus ressembler à un labo, avec par exemple des instruments électroniques accrochés aux murs. Il n'y a plus qu'un seul personnage à incarner, mais on peut choisir entre plusieurs tenues. La refonte graphique est un peu terne et manque de variété. Hélas, on n'affronte pas Mandark à la fin du jeu, juste un autre robot générique.

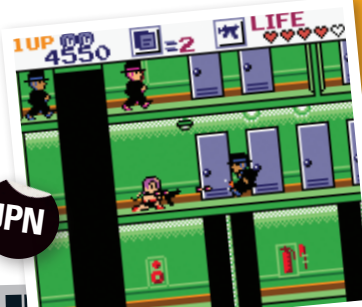
On soupçonne bien sûr que cette refonte a été décidée pour booster les ventes du jeu : en 2000, *Elevator Action* était déjà un vieux jeu, et l'éditeur a dû penser que ça ne séduirait pas le jeune public de la Game Boy. Ceci dit, on n'est pas certains que *Dexter's Laboratory* était le choix le plus judicieux, mais qu'importe. Les joueurs des territoires PAL n'ont pas eu droit à ce ravalement douteux, car l'éditeur TDK a préféré sortir le jeu en Europe sous son titre d'origine, traduit en Français, en Anglais, en Allemand, en Espagnol et en Italien.

ELEVATOR ACTION EX

EX Décollage : 2000



» [Game Boy Color] Dans le jeu américain, les robots de Dexter se retournent contre leur créateur.



» [Game Boy Color] Tous les méchants sont des criminels armés, dans *Elevator Action EX*.



GANBARE GORBY!

JPN → RDM

Japon → Reste Du Monde

GANBARE GORBY!

Décollage : 1991

FORMAT
Game Gear ■

DÉVELOPPEUR
Japon System House ■

ANNÉE
1991 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
Reste du monde ■

RAISONS
Politiques ■

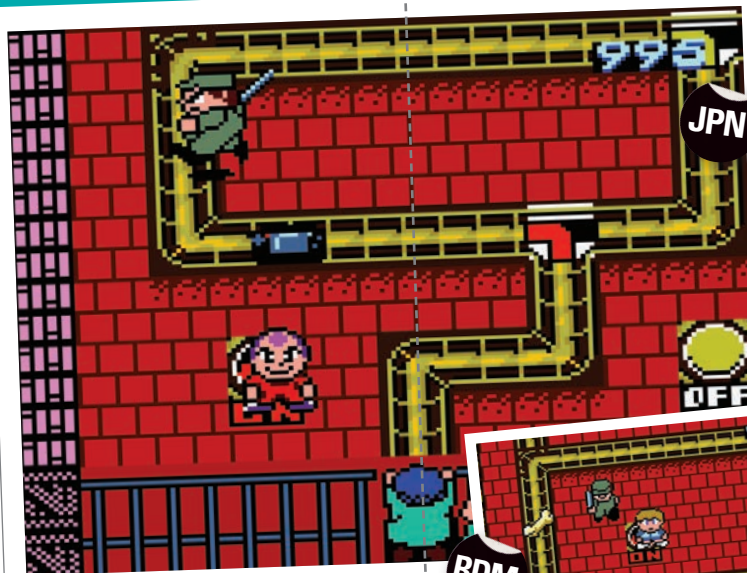


CLASSE ÉCO

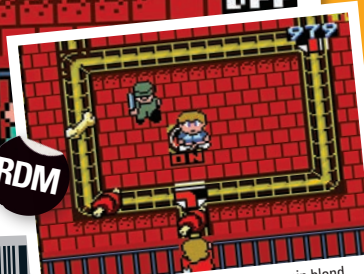
■ Nous sommes en 1991, et le Président de l'Union soviétique, Mikhaïl Gorbatchev, se bat pour empêcher sa nation de s'effondrer. Pour lui montrer son soutien, Sega sort *Ganbare Gorby!* ('Fais de ton mieux, Gorby!'), un jeu dont le héros est un Gorbatchev de dessin animé, qui va chercher lui-même des biens dans les usines pour les distribuer à ses camarades prolétaires. Les joueurs doivent pousser des boutons pour guider des objets sur des tapis roulants, sans se faire attraper par les gardes.

Si le thème ne froisse pas trop les Japonais, Sega préfère prendre des pincettes en Occident : le marché américain est tout simplement oublié (les stocks de bombes atomiques étaient encore bien remplis, en URSS et aux USA), et en Europe, le titre et le sprite du héros (affublé d'une moumoute) sont modifiés pour masquer le contenu politique.

Le principe du jeu est toujours de distribuer des biens à des stéréotypes russes, mais le rédacteur du manuel de ce *Factory Panic* raconte qu'on récupère en fait la nourriture et les Game Gear qu'un certain Mr Greede aurait volés aux habitants de Segaville. Le même jeu a été plus tard rebaptisé *Crazy Company* pour le public brésilien.



» [Game Gear] Les développeurs ont décidé de mettre une grosse tache violette sur le front de Gorby.



» [Game Gear] Dans *Factory Panic*, un gamin blond vient sauver le peuple de l'avidité capitaliste.



SOULCALIBUR

JPN → RDM

Japon → Reste Du Monde

SOULCALIBUR

Décollage : 1998

FORMAT
Arcade ■

DÉVELOPPEUR
Namco ■

ANNÉE
1998 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
Reste du monde ■

RAISONS
Commerciales ■



CLASSE ÉCO

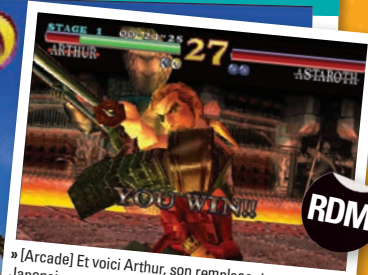
■ Les nations qui furent autrefois des puissances impérialistes sont souvent mal à l'aise avec le souvenir de ces périodes, même longtemps après la chute de ces régimes. Le Japon a occupé la Corée, entre 1910 et 1945. La Corée en a gardé quelques stigmates, et très naturellement entretenu une hostilité latente envers le Japon - d'autant qu'il y avait un précédent, à savoir les invasions samouraïs de la fin du XV^{ème} siècle. Autant dire que l'imagerie des samouraïs n'était pas très populaire en Corée du Sud, même à la fin des années 90.

Tout ça pour dire que le samouraï japonais Mitsurugi n'était pas le plus opportun des personnages, pour les publics internationaux. Si on le retrouve dans les versions japonaises et américaines du jeu, il est remplacé dans le reste du monde par l'épéiste anglo-saxon Arthur. À l'âge de 10 ans, Arthur a été adopté au Japon, mais il n'a jamais été accepté par cette société. De là à y voir une métaphore tirée par les cheveux...

Les rancœurs se sont un peu adoucies, depuis, et Mitsurugi a finalement réintégré les versions coréennes des jeux *Soulcalibur*, aux dépens d'Arthur dont on est sans nouvelles, depuis...



» [Arcade] Ça, c'est Mitsurugi, le personnage que vous connaissez bien.



» [Arcade] Et voici Arthur, son remplaçant non-Japonais, non-Samouraï.



SPIDER-MAN

VS

THE KINGPIN

SPIDER-MAN VS THE KINGPIN A NON SEULEMENT RAVI LES JOUEURS MEGA DRIVE, MAIS LE JEU A AUSSI ÉTÉ REPENSÉ POUR LE MEGA-CD. JON MILLER ET DAVID FOLEY NOUS RACONTENT COMMENT SPIDER-MAN A TISSÉ SA TOILE EN 16-BITS...



INFOS

» ÉDITEUR : SEGA

» DÉVELOPPEUR :
RECREATIONAL
BRAINWARE

» SORTIE : 1991

» PLATEFORMES :
MEGA DRIVE, MEGA-CD,
DIVERSES

» GENRE : PLATEFORMES

À

l'exception de trois jeux d'aventure bien accueillis, on ne peut pas dire que Marvel Comics ait connu de grands succès vidéoludiques, dans les années 80.

Au début de la décennie suivante, les choses s'annoncent plus juteuses, quand la 'Maison des idées' signe un accord d'édition avec Sega pour un jeu *Spider-Man* sur la Mega Drive, alors au summum de la technologie. Malheureusement, le studio américain Innerprise Software, choisi par Sega pour développer ce titre, n'avance pas assez vite, aussi le projet lui est-il retiré pour être confié à un autre studio américain, Technopop, qui doit tout reprendre à zéro. Il s'en sortira avec les honneurs, alors que dans le même temps, Technopop implose suite à toutes sortes de désaccords internes et externes.

"Burt Sloane, qui programait le jeu, et mon frère Mark, qui faisait les musiques et les sons pour le jeu, étaient colocataires", nous raconte Jon Miller, qui a participé au développement de *Spider-Man VS the*



» [Mega Drive] Si vous ne les battez pas, les super-vilains de *Spider-Man Vs The Kingpin* se rassemblent pour un boss rush dans le dernier niveau.

TROIS ARAIGNÉES AU PLAFOND

Les autres versions de *Spider-Man Vs The Kingpin*



MASTER SYSTEM

□ Si le jeu de SVK pour la 8-bits de Sega partage le même concept que sa grande sœur 16-bits, la version Master System s'en distingue par ses niveaux plus petits, plus simples, et plus lents à scroller. Pour augmenter la difficulté, on n'a donc qu'une seule vie à disposition, et les niveaux doivent être entièrement nettoyés pour que le boss daigne apparaître. Oh, et le Docteur Strange fait un petit coucou.



GAME GEAR

□ Le *Spider-Man Vs The Kingpin* de la Game Gear, lui aussi signé SVK, est identique à la version Master System, à la différence que sur la portable de Sega, la vue peut zoomer, ce qui atténue le côté 'plein de vide' de certaines zones de jeu et dynamise les cinématiques. Le son est également un peu meilleur que sur Master System.



MEGA-CD

□ Si la version Mega-CD n'est techniquement qu'une conversion du jeu Mega Drive, elle aligne tant de nouveautés que c'en est presque un tout autre jeu. En plus des niveaux supplémentaires du Vautour et de Mystério, et des caméos du Tireur et de Typhoid Mary, la version Mega-CD met en scène un Spidey plus rapide, plus fluide et mieux animé – tout comme ses adversaires. On peut également choisir son niveau, admirer de la FMV, chercher des couvertures de BD et écouter des musiques en qualité CD.



» [Mega Drive] La couleur d'une bombe du Caid indique celle de la clef nécessaire pour la désamorcer.

Kingpin. "Je travaillais à Boston, sur la côte Est, et eux, à San Francisco. Mon frère me racontait ce qu'il faisait, et ça m'avait l'air plus sympa que ce sur quoi je bossais moi-même. Quand Technopop a explosé et que Burt a eu besoin d'aide, je me suis porté volontaire!"

Peu après, Jon rejoint donc Burt. Il se rend rapidement compte que Technopop a fort bien su adapter certains aspects de la licence *Spider-Man* : les niveaux et les graphismes sont superbement animés, fidèles aux personnages des bandes dessinées, tout en offrant un gameplay très japonais. "On s'est entre autres inspirés de *Revenge of Shinobi*, qui venait de sortir au Japon", nous dit Jon. "C'était vraiment joli, bien fichu, un jeu en scrolling de côté parfaitement réglé. C'était notre modèle, pour *Spider-Man*. Sega devait nous aider à finir le jeu, qui n'était pas optimisé pour sa commercialisation. On n'arrivait pas à atteindre le bon *frame-rate*, le jeu était trop volumineux pour la cartouche allouée, tout en n'étant pas assez long, dans le même temps!"

Réduire la taille du jeu en accentuant ses qualités, tout en augmentant sa durée de

vie : voilà un défi de taille. "Burt avait conçu des outils, sur Macintosh," se souvient Jon. "Avant, il avait bossé chez Apple dans le groupe Mac, alors il connaissait bien ce genre d'interfaces graphiques. Il avait fait un éditeur de niveaux où l'on pouvait scroller, zoomer et dézoomer librement, copier et coller des ensembles de tuiles graphiques, relier les infos de collision et les objets graphiques. Burt a fait une copie de ses outils pour Ed Annunziata, le producteur du jeu, afin qu'il nous aide à agrandir certains niveaux."

La conception de ces niveaux de jeu est souvent directement liée à des mouvements-signature de Spidey, aussi certains passages ont-ils été dessinés spécifiquement pour certaines aptitudes du héros : "Dans pas mal de niveaux, comme l'entrepôt du début, il y a des tas de murs verticaux et de plateformes entre lesquelles il faut sauter", explique Jon. "Et à cause du système de commandes ▶



» [Mega Drive] Le premier défi de *Spider-Man Vs The Kingpin* est d'un classicisme absolu : mettre à terre un voyou armé.

"LES SUPER-VILAINS DES COMICS ÉTAIENT BIEN SÛR LES CANDIDATS IDÉAUX POUR LES BOSS DE FIN DE NIVEAU"

Jon Miller

► et de la vitesse à laquelle on se balance au bout de la toile, on finit le mouvement en rampant. C'était un coup de bol, comme d'autres choses, et c'était difficile de prévoir ça sur papier. Donc quand on découvrait ce genre de choses, on essayait de trouver des mécaniques pour les exploiter."

Contrôler Spider-Man pour qu'il tire sa toile et se balance au bout de son fil, c'est peut-être un rêve de fan, mais ce fut un vrai cauchemar pour les développeurs du jeu : "La mécanique de toile d'araignée était géniale, très cool, et originale", nous dit Jon. "Et je pense que ça fonctionnait bien, mais le problème, c'est que ça permettait aux joueurs de traverser de longues distances très rapidement. En gros, on pouvait

sauter et passer au-dessus de tout, sans grande difficulté. C'est pour ça qu'Ed a ajouté la séquence des égouts et des zones supplémentaires accessibles en se balançant au bout de la toile."

Dans les égouts en question, Spider-Man croise toutes sortes d'ennemis, mutants et alligators, avant d'affronter comme il se doit un boss de fin de niveau. Celui-ci, comme ceux des autres niveaux, est tout trouvé.

"Les super-vilains des Comics étaient bien sûr les candidats idéaux pour les boss de fin de niveau", confirme Jon. "Dans certains cas, c'était l'évidence même : le Léopard qui se sert de sa queue comme d'un fouet, pour une attaque rapide à distance. Électro qui s'accroupit pour électrifier les poutres – ce qui en prime, s'avère une mécanique parfaite pour 'décoller' Spider-Man des murs."

Outre les mécaniques basées sur les pouvoirs du tisseur, le jeu exploite des sprites statiques et les décors d'arrière-plan pour un autre principe, inspiré des talents de photographe de l'alias de Spider-Man, Peter Parker. "On s'est creusé la tête pour inclure Peter Parker dans le jeu", raconte Jon. "On s'est intéressés à son boulot de photographe, et on s'est demandé comment on pourrait l'inclure dans les mécaniques de jeu. On a pensé que Spidey pourrait vendre les photos de ses combats pour s'acheter du fluide pour sa toile. Et puis, c'était une technique à la fois facile à mettre en œuvre, et qui fonctionnait à merveille. Mais la Mega Drive n'était pas faite pour ça et ça s'est avéré

» [Mega-CD] Les éclairs d'Électro sont mortels, mais ses pouvoirs ne fonctionnent pas quand il est entoilé.

PÂTÉE DE SUPER-VILAINS !!!

Aidez Spidey à vaincre ses ennemis jurés



DOCTEUR OCTOPUS

□ Restez au sol et baissez la tête pour éviter les tentacules de 'Doc Ock', et lancez des projectiles de toile entre ses attaques. Sur Mega-DC, la toile piège les tentacules sans causer de dégâts, donc décochez un coup de poing au vilain après chaque tir réussi.

LE LÉZARD

□ Cantonnez-vous aux tirs de toile, sur Mega Drive, en position debout : les tirs accroupis n'ont pas d'effet. Dans la version Mega-CD, oubliez tout ça : lancez de la toile, donnez un coup de poing ou de pied, et recommencez.



ÉLECTRO

□ Restez à distance, dans la version cartouche, et montez sur une poutre en hauteur afin de repousser Électro avec vos tirs de toile quand il attaque. Sur Mega-CD, il vous faudra sauter, lui tirer dessus avec de la toile en tombant, puis le cogner à l'arrivée.

L'HOMME-SABLE

□ Inutile de tirer vos toiles ou d'essayer de le frapper : il n'en a cure. L'astuce est la même sur les deux versions : attirez-le vers une borne d'incendie, allumez-la, et vidangez l'Homme-Sable par les égouts...





» [Mega-CD] Si le Docteur Octopus est sans défense au corps-à-corps, ses bras mécaniques sont d'excellentes armes à longue portée...

assez compliqué à programmer, pour Burt. Mais c'est génial, cet effet de surprise, quand on découvre les photos de sa partie!"

Une autre surprise attend les joueurs, à savoir un final poignant impliquant le sauvetage dramatique de la petite amie de Spider-Man et un affrontement brutal contre le génie du mal au cœur de l'intrigue du premier jeu Mega Drive du tisseur : le Caïd (the Kingpin, en version originale).

Jon nous avoue que la difficulté de ce combat est la conséquence d'un certain opportunisme : "On avait un curseur, pour régler le nombre de coups nécessaires pour vaincre un boss, et ça pouvait monter très haut. Ce n'est certes pas la façon la plus honorable d'augmenter la difficulté, mais le boss final se doit d'être le plus spectaculaire et le plus difficile à battre."

En plus d'être l'ultime (et très épineux) défi du jeu, le Caïd s'invite dans le titre officiel de la cartouche de Sega, *Spider-Man Vs The Kingpin*, bien que l'illustration de la jaquette n'indique que 'Spider-Man'. Ce qui n'empêche bien sûr pas le jeu d'être un succès à sa sortie.

"Ça a été un gros hit. On a vendu beaucoup d'exemplaires", confirme Jon. "Quand je suis entré dans un Toys'R'Us, et que je l'ai vu en rayon, ça m'a fait tout drôle. C'était le premier jeu que Burt, mon frère et

NICELY SAID!!!

EEEEEEK!!!



» [Mega Drive] Venom débarque chez Mary-Jane pour lui filer les jetons. Mais où est Spider-Man, quand on a besoin de lui?

moi avions conçu, alors c'était plutôt pas mal, pour des débutants. Le jeu était très bon, et en plus, on avait la meilleure licence dont on pouvait rêver – le duo gagnant idéal!"

Si Jon est fier de son jeu Mega Drive, il ajoute qu'il remercie Marvel pour avoir créé un superhéros si bien taillé pour les jeux vidéo, et surtout son ancien partenaire de programmation, Burt Sloane, qui a piloté le projet : "La licence Marvel nous apportait l'intrigue et les personnages sur un plateau. Et Burt a fait du très bon boulot pour capturer l'essence de Spider-Man : la toile, l'adhérence aux murs... Ça a permis au jeu de se distinguer des autres titres de l'époque, et je suis ravi d'y avoir contribué."

L'histoire ne s'arrête pas là et reprend un an après la sortie de Spider-Man Vs The Kingpin.

Une équipe de développeurs, menée par Burt Sloane, doit repenser le jeu pour la toute nouvelle extension de la Mega Drive, comme le raconte David Foley, membre de ladite équipe : "Sega croyait à fond dans le Mega-CD, même s'il ne se vendait pas bien. Il leur fallait absolument du contenu, et ils nous ont demandé de faire tout ce qu'on pouvait, le plus vite possible. *Spider-Man* était un gros titre, pour Sega, et sachant que des personnages et des niveaux avaient dû être coupés pour que ça rentre dans la cartouche, les producteurs voulaient



LE SUPER-BOUFFON

□ Quelques tirs en diagonale bien placés vont le faire tomber du ciel, sur cartouche, mais sur Mega-CD, comptez plutôt sur vos coups de pied sautés. Prenez tout de même garde à ses bombes-citrouilles.

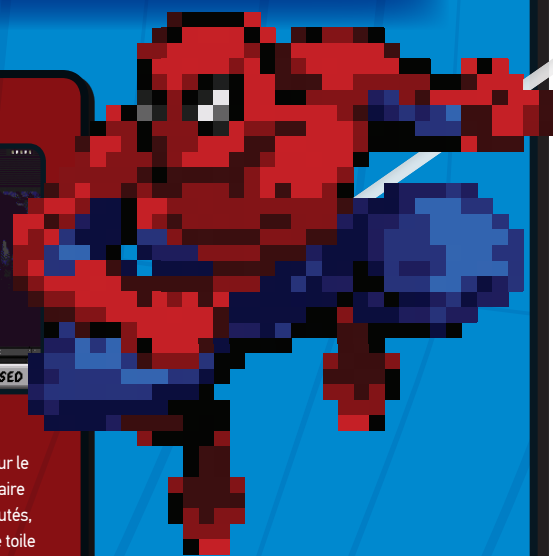
VENOM

□ Dans la version Mega Drive, bougez constamment pour éviter Venom et tirez de courtes rafales quand il est à portée. Pour vaincre le symbiote, sur Mega-CD, vous devrez trouver une église et sonner les cloches.

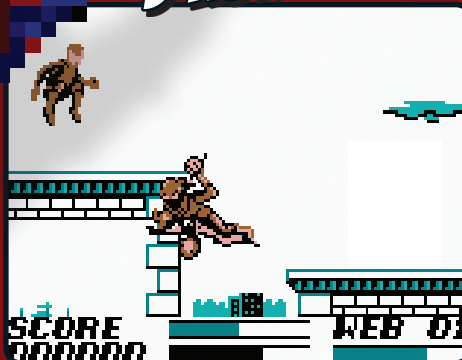


LE CAÏD

□ Un boss final se doit d'être costaud, et pour le coup, on n'est pas déçus. Vous pourrez lui faire quelques dégâts avec des coups de pied sautés, mais même si vous maîtrisez le bouclier de toile comme un dieu, vous allez en baver.



D'AUTRES ENVIES DE TISSER ?



THE AMAZING SPIDER-MAN

▣ Ce très bon jeu portable de Rare est avant tout un beat-'em-all jalonné par des combats de boss, mais on y trouve aussi des sections plus axées plateforme, tout en verticalité.

SPIDER-MAN: THE VIDEOGAME

▣ Ce jeu d'arcade de Sega mélange lui aussi le beat-'em-all et la plateforme, tout en étant jouable à 4. Ça peut sembler étrange, mais ça fonctionne plutôt bien. En prime, c'est un véritable festival de super-vilains.

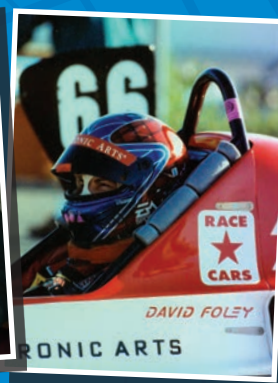


» [Mega-CD] Spidey n'a pas attendu le *Spider-Man 3* de Sam Raimi pour faire des pâtés d'Homme-sable.

► qu'on les réintègre comme bonus – une combine rapide et qui ne demandait pas trop d'efforts créatifs.”

Mais au lieu de simplement injecter ce contenu coupé, Burt et son équipe offrent de nouvelles attaques au superhéros et améliorent la vitesse ainsi que la fluidité du jeu. “On a profité qu'on avait un peu plus de puissance et que le moteur de jeu avait été optimisé entre-temps”, explique David. “Mais on ne savait pas comment remplir le Mega-CD ! On passait des kilo-octets aux méga-octets, alors on pouvait y balancer tout ce qu'on avait. On a pu ajouter des coups, parce qu'on avait beaucoup plus de volume de stockage, donc on pouvait remplacer une animation de marche en 4 images par une autre en 18 images. Et au lieu d'avoir un seul type de coup de poing, on pouvait varier les attaques.”

L'équipe Mega-CD de Burt ne se contente



» Quand il fait de la course automobile, David Foley arbore un casque aux couleurs de Spider-Man.

pas d'améliorer les personnages existants : elle trouve aussi le temps d'ajouter deux niveaux supplémentaires et leurs boss, le Vautour et Mystério, mais aussi d'inviter les super-vilains le Tireur (*Bullseye* en VO) et Typhoïd Mary. “On a dû faire bien attention à ce que ces nouveaux personnages soient bien dans le style graphique du jeu, pour ne pas avoir à tout redessiner”, explique David. “Puis on essayait d'ajouter tous les trucs sympas qui nous venaient à l'esprit, comme le Vautour qui vole en cercle. Ensuite, au besoin, on ajustait, pour rester dans les limites de ce dont le moteur de jeu était capable.”

Les propriétaires de la cartouche *Spider-Man* ne sont pas non plus oubliés, puisqu'un accès direct aux différents niveaux – et leur carte – est ajouté à la version CD. “Le producteur considérait que beaucoup de joueurs avaient joué à la version cartouche, et qu'ils ne découvriraient pas le jeu sur Mega-CD”, explique David. “Il pensait qu'ils voudraient rejouer à tel ou tel niveau, en ayant accès à tout, sans être obligés de tout refaire.”

En marge des améliorations de gameplay, l'équipe de Burt produit également des cinématiques plein écran pour exploiter



MAXIMUM CARNAGE

□ Un autre bon beat-'em-all, auquel il manque hélas une option deux joueurs. Mais autrement, on y trouve tout ce qu'il faut : des attaques variées, une belle brochette de vilains et quelques superhéros qui passent faire une petite apparition.

THE SINISTER SIX

□ Rien de bien original, dans cet autre beat-'em-all, mais il faut souligner que le gameplay est parfaitement équilibré et que les personnages sont fort bien représentés. Spidey est rapide et réactif, agréable à jouer, et les boss sont costauds, mais pas imbattables.



MYSTERIO'S MENACE

□ Graphiquement, ce beat-'em-all 2D multidirectionnel est impressionnant : les acrobaties du tisseur sont superbement retranscrites, la narration suit plusieurs embranchements, les ennemis sont parfaitement reproduits et on peut même upgrader son costume.

"LA RÉOLUTION ÉTAIT TRÈS BASSE, ET DONC LA VIDÉO NE PRENAIT PAS TELLEMENT DE PLACE. MAIS JE NE SUIS PAS SÛR QUE ÇA APPORTAIT GRAND-CHOSE AU JEU"

David Foley

la capacité de stockage étendue du Mega-CD. "La grande question, c'était de savoir comment compresser la séquence animée pour que ça tourne sur la machine. La bonne nouvelle, c'était qu'on avait plein de place : le jeu proprement dit devait prendre un Méga-octet sur les 650 Mo du CD. N'oubliez pas que la résolution était très basse, et donc la vidéo ne prenait pas tellement de place. Je ne suis pas sûr que ça apporte grand-chose au jeu, mais c'était cool, à l'époque, d'inclure de la vidéo."

La bande-son très rock enregistrée pour la version Mega-CD du jeu en met quant à elle plein les oreilles. "C'était beaucoup mieux que les *chip tunes* du jeu d'origine", nous dit David. "Ça changeait tout, d'avoir de vrais fichiers audio, au lieu des bips horribles de la puce audio."

Pour promouvoir cette nouvelle version, des concours sont organisés par Marvel, qui fait gagner des BD et autres lots aux premiers joueurs qui récupéreront les 21 reproductions de couvertures de comics du jeu, en mode de difficulté 'Cauchemar'. "L'idée ne vient pas de Marvel", raconte David, "mais du producteur de Sega. C'était l'âge d'or des licences, et les ayants droit ne se mêlaient pas trop de notre travail. Ils surveillaient ce qu'on faisait avec leurs marques, mais sans plus."

Après avoir été validé par Marvel et Sega,

le jeu, rebaptisé *The Amazing Spider-Man Vs The Kingpin*, est mis sur le marché. "Je crois que les ventes n'ont pas été extraordinaires", nous confie David. "Mais on ne savait pas vraiment comment le Mega-CD se vendait, à l'époque. En tout cas, on a eu beaucoup de compliments, de la part des gens de Sega. Et on les aurait entendus, autrement, si les ventes avaient vraiment été mauvaises. Vous savez ce que c'est : les gens sont plus prompts à vous critiquer qu'à vous féliciter..."

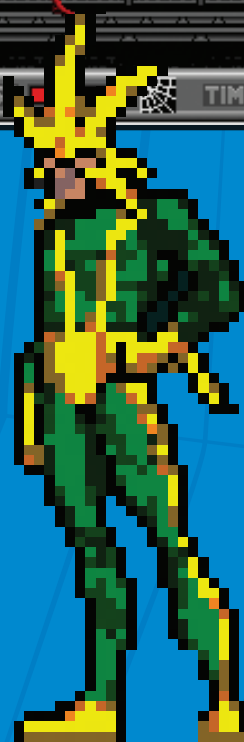
Avec le recul, David pense que le jeu Mega-CD aurait mérité une intrigue plus travaillée, qui aurait pu encourager Marvel à confier d'autres projets à l'équipe de Burt Sloane : "J'aurais dû finir sur un gros *cliffhanger*, et faire apparaître des personnages qui auraient pu figurer dans une suite, pour appeler un autre volet, voire plusieurs autres jeux."

Plus que des regrets, David retient la satisfaction d'avoir participé à cette version améliorée du hit de la Mega Drive : "C'était un bon produit. C'est arrivé tôt dans la vie du Mega-CD, donc tard dans celle de la Mega Drive, mais je crois qu'on est restés fidèles à la version originale, tout en ajoutant des améliorations qui valaient le coup, pour les joueurs. Sega voulait quelque chose qui sorte vite, pas quelque chose qui aurait nécessité deux ans de développement. Et je pense qu'on a fait du bon travail, vu les délais qui nous ont été imposés." ★



DU MÊME DÉVELOPPEUR

- SPIDER-MAN VS THE KINGPIN
- PLATEFORMES : MEGA DRIVE, DIVERSES
- ANNÉE : 1991
- TAZMANIA
- PLATEFORMES : MEGA DRIVE, DIVERSES
- ANNÉE : 1992
- CHAKAN (CI-DESSUS)
- PLATEFORME : MEGA DRIVE
- ANNÉE : 1992





» PLUS LOIN, PLUS FORT

Town & Country II : Thrilla's Surfari

Parfois, il faut toucher le fond pour remonter glorieusement, comme dans ce jeu de plateforme/sports extrêmes...

» PLATEFORME : NES » DÉVELOPPEUR : SCULPTURED SOFTWARE » SORTIE : 1991

LJN n'est pas un éditeur très réputé.

Quoique, il est tout de même connu pour avoir publié des jeux sous licence de qualité plus que douteuse, à l'ère NES. Et sa réputation a encore empiré quand Acclaim a racheté la société, en 1990. Mais tous les éditeurs ont des hauts et des bas, et il existe tout de même une belle pépite dans le catalogue LJN...

Le premier *Town & Country* mettait en scène toute la ribambelle de mascottes de la marque d'articles de surf éponyme, mais sa suite, *Thrilla's Surfari*, se concentre sur la plus populaire du lot, Thrilla Gorilla. Sa fiancée ayant été kidnappée (ça alors) par le méchant Wazula, notre héros primate part la sauver, enfourchant son skateboard, sa planche de surf, et même un requin. En termes de gameplay, cela donne une sorte d'hybride entre sports extrêmes et plateforme traditionnelle.

Le jeu brille surtout visuellement, grâce au remarquable travail des graphistes sur les sprites, mais certains aspects techniques ne sont pas en reste. Le sprite de Thrilla est très coloré, au-delà de ce qu'on croyait la NES capable en

la matière. Du côté des décors, le constat est le même, avec des palettes de couleurs bien pensées et un recyclage très malin des tuiles d'arrière-plan, y compris pour des objets du jeu. Le clignotement de sprites est minime et le scrolling multidirectionnel rapide, aussi l'esthétique globale du jeu bénéficie-t-elle d'un niveau de finition remarquable.

Maintenant, si l'on met ces aspects techniques et graphiques de côté, avouons que *Thrilla's Surfari* est un jeu très moyen. Si le design des niveaux est intéressant, certaines sections mal conçues sont gâchées par des ennemis mal placés ou l'impossibilité de reprendre assez de vitesse pour sauter par-dessus un ravin, si l'on n'est pas à pleine bourre. Les niveaux désertiques ont tendance à tourner au labyrinthe de roche gonflant, et pour vaincre certains boss, mieux vaut davantage compter sur la chance que sur la dextérité.

Pour autant, ça reste divertissant, et si le jeu ne fait pas partie du haut du panier de la production NES, il mérite le coup d'œil pour ses prouesses techniques. ✱

QUAND TOWN & COUNTRY II REPOUSSE LES LIMITES...



Des décors détaillés

Pendant la partie, la NES ne peut exploiter qu'un nombre limité de tuiles d'arrière-plan, mais les tuiles bien pensées et bien agencées du jeu donnent l'illusion d'une végétation dense et variée.



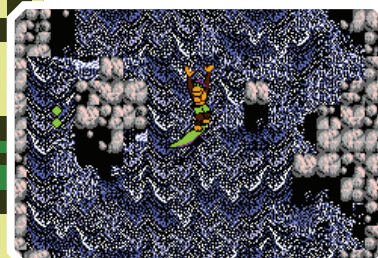
Des boss énormes

Les ennemis de fin de niveau sont immenses, mais ne 'cassent' ou ne clignotent pas, comme c'est souvent le cas dans les jeux NES. Seules leurs zones animées sont des sprites, le reste étant composé de tuiles d'arrière-plan.



Des niveaux somptueux

Vu que Thrilla se déplace rapidement, les niveaux se doivent d'être larges, et c'est bien le cas ici. Dans certains niveaux, on alterne entre des sections de chute et de longues lignes horizontales.



Un scrolling rapide

Il faut de sacrés réflexes, dans le niveau de la cascade, car la chute est d'une vitesse terrifiante. Difficile de croire que la NES soit capable de rafraîchir les données de niveau stockées dans la RAM à une telle vitesse !

IL ÉTAIT UNE FOIS

BATTLEZONE, PRÉCURSEUR DU FPS, A CONNU TOUTES SORTES DE HAUTS ET DE BAS EN PRESQUE QUARANTE ANNÉES D'EXISTENCE. REMONTONS ENSEMBLE L'HISTOIRE D'UNE SÉRIE QUI S'EST CONSTAMMENT RÉINVENTÉE SANS JAMAIS RENIER SES ORIGINES VECTORIELLES...

La sobriété de ses lignes vectorielles, vertes sur fond noir, et la pureté de son action suffisent à dépeindre ***Battlezone*, le hit d'arcade d'Atari de 1980**, mais ce dont la plupart des gens se souviennent surtout, c'est de ce périscope, sur la borne, contre lequel les joueurs doivent 's'appuyer' pour se plonger au cœur du théâtre des affrontements. *Battlezone*, c'était un peu la réalité virtuelle grand public avant l'heure : une immersion sans pareille

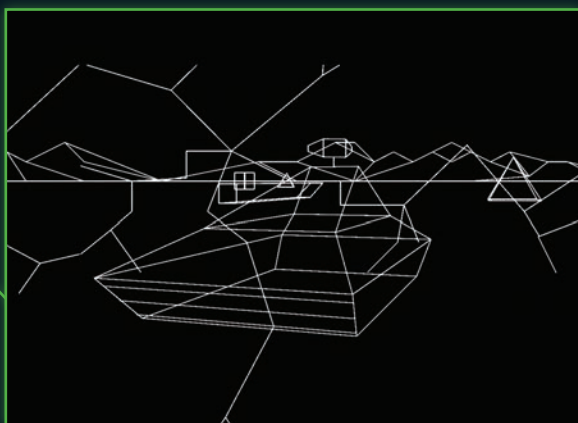


» [Arcade] Le rendu spectaculaire des graphismes vectoriel était hors de portée de la plupart des autres styles graphiques.

et une expérience d'arcade unique.

"J'étais contre le périscope", nous dit Ed Rotberg, concepteur principal de *Battlezone*. "Le jeu n'était pas vraiment conçu autour de ce machin. Je suis presque sûr que l'idée est venue de Morgan Hoff, parce qu'on se chamaillait sans cesse à ce sujet. Je trouvais que ça bouchait non seulement la vue des gens qui faisaient la queue pour jouer, mais aussi des passants, qui ne s'intéresseraient sans doute pas à un jeu qu'ils ne pouvaient pas voir." Morgan était le chef de projet sur *Battlezone*, le deuxième jeu d'Ed chez Atari. Le périscope est resté.

Si Ed était contre l'idée, beaucoup d'autres ont adoré l'illusion procurée par cette originalité. Pour certains, ce fut même le déclencheur de leur amour pour le jeu vidéo – Jason Kingsley, cofondateur de Rebellion et détenteur actuel de la licence *Battlezone*, est de ceux-là. "Quand je pense au premier *Battlezone*, ça me ramène dans les salles d'arcade que je fréquentais, avant. Des lieux sombres, pleins de flashes et de néons, de *bips* et de *bloops*, baignant dans la fumée et l'odeur de cigarette. C'était comme ça, les salles d'arcade, dans les années 80 ! Mais ce qui me vient surtout à



» [Arcade] On meurt en un coup. Autant dire que l'on voit assez souvent cet écran, dans *Battlezone*, surtout quand les ennemis deviennent vraiment agressifs.

l'esprit, c'est cette fois où j'ai appuyé mon front sur cette fameuse visière, et comment soudain, je me suis senti plongé dans ce monde en vert et noir, dans le cockpit de mon tank. C'était un jeu unique, très en avance sur son temps."

Si les souvenirs sont souvent embellis par la nostalgie, il est vrai que la borne de *Battlezone* était clairement en avance sur son temps – d'autant plus que l'action au cœur du jeu allait plus loin que de simplement shooter l'ennemi en face avant que lui-même ne vous abatte.

Ed nous dit que si l'on se souvient tant de *Battlezone*, ce n'est pas tant pour son gameplay que pour la façon dont on l'abordait. "Le concept est sorti d'une réunion de brainstorming, chez Atari. On avait le générateur de vecteurs, et on s'est dit que le moment était venu de s'en servir pour faire un jeu à la première personne."

Pourtant, il n'y avait alors nulle intention de révolutionner quoi que ce soit. C'était sans compter avec une équipe de développement qui s'est échinée à façonner un jeu

PORTAZONE



APPLE II

1983

□ Si la conversion de *Battlezone* sur la machine d'Apple fait illusion, bien que les graphismes en fil de fer soient un peu tassés, le gameplay perd une grande partie de son rythme d'origine et s'avère finalement plutôt pénible.

ATARI 2600

1983

□ Le portage 5200 ayant été annulé, reste cette mouture sur la 2600. C'est un peu bizarre : pas de fil de fer, une vue au-dessus du tank, pas d'obstacles... C'est rigolo en courtes sessions, mais... c'est quand même bizarre.



C64

1983

□ Les sons font saigner les oreilles, il y a de gros soucis de *scaling*, mais c'est pourtant un des meilleurs portages de la première fournée des années 80. C'est fluide et véloce et ça reprend tous les ingrédients du jeu d'arcade original.

VIC-20

1983

□ Sans grande surprise, la version Vic-20 de *Battlezone* n'arrive pas à la cheville du jeu C64, mais elle s'en sort tout de même mieux que la plupart des portages de 1983. On retrouve les visuels en fil de fer et c'est agréablement fluide.



IBM PC

1983-1993

□ Après une première version décente au début des années 80, *Battlezone* est ressorti sur PC sur Windows 3.1. Cette seconde mouture est plus fluide et plus jolie, mais elle est gâchée par un système de commandes analogiques tout pourri.

"DES EMPLOYÉS FAISAIENT LA QUEUE AU LABO POUR JOUER AU PROTOTYPE"

Ed Rotberg

► comme aucun autre...

"Au début, j'essayais juste de faire tourner le moteur 3D – c'était pas mal de programmation de base", raconte Ed. "J'ai fini par créer un 'désassembleur' du générateur vectoriel, pour représenter symboliquement les commandes graphiques vectorielles et accélérer le débogage. Une fois le cadre en place, il a fallu écrire le code d'interface pour la 'boîte à calculs mathématiques' et optimiser le tout. C'est ensuite qu'on a commencé à s'occuper du game design et des tests – un processus très laborieux."

Au fur et à mesure que le jeu se dessine, l'intérêt pour ce *Battlezone* grandit, en interne : "Des employés faisaient la queue au labo pour jouer au prototype",



» [Xbox 360] La sortie sur Xbox Live Arcade en 2008 était une bonne idée, mais c'est complètement tombé à plat.

raconte Ed. "On devait les virer à coups de pied au cul, pour bosser. Sinon, c'était comme pour tous les jeux d'arcade conçus autour d'un nouveau hardware. Ça faisait déjà quelque temps qu'on avait le générateur vectoriel, mais l'intégrateur mathématique était tout nouveau, tout comme la nouvelle carte-mère PC et sa puce audio *Pokey*."

La partie logicielle prend forme, tout comme l'enrobage matériel, cette borne devenue légendaire qui introduit une dimension immersive révolutionnaire. "*Battlezone* a non seulement modélé le gaming, mais il a aussi dessiné les fondements de notre vision du cybermonde", souligne Jason. "Pensez à l'influence que ces néons, ces halos et cette réalité virtuelle ont pu avoir sur *Tron*, qui à son tour a inspiré *Blade Runner*, et tant d'autres. L'idée du conflit entre la lumière et les ténèbres est capitale. Je ne sais pas si c'était une volonté artistique ou un besoin dicté par le hardware, mais l'esthétique du jeu est entrée dans la culture générale."

Ed est un peu moins lyrique : "Ce que je préférerais, dans le jeu, c'était l'explosion, quand on abattait un tank. Si *Battlezone* était en vrais calculs 3D, le code était optimisé pour n'effectuer que des rotations 2D. C'est une astuce, en fait : les morceaux du tank qui explosent ne tournent qu'en 2D, mais grâce à des bidouillages sur l'axe vertical,

ZX SPECTRUM

1984

□ Cette version, éditée par Quicksilver, est correcte, avec ses jolies animations de tanks. Cependant, elle est totalement occultée par des clones comme *3D Tank Duel*, qui font la même chose, mais en carrément mieux.



ATARI ST

1986

□ La version micro 16-bits de *Battlezone* pioche des éléments dans les moutures Atari 8-bits et 2600, avec des tanks et des obstacles en fil de fer et des décors 'solides' autour. Le meilleur portage d'Atari, visuellement à part.

ATARI 8-BITS

1987

□ La famille micro 8-bits d'Atari reste fidèle au fil de fer, avec une version visuellement très proche du jeu d'arcade. Si les bases sont bel et bien là, le jeu est en revanche horriblement lent!



GAME BOY

1996

□ Un double pack rassemblant *Super Breakout* et *Battlezone* est sorti vers la fin de vie de la Game Boy. On ne sait pas trop pourquoi, d'ailleurs. On retrouve ici le rendu vectoriel, saboté par un clignotement insupportable de l'écran. Un gros ratage.

LYNX

1995

□ *Battlezone 2000* ressemble à un bête portage direct, mais entrez le code qu'on vous donne quelque part dans l'article, et ta-daaa, voilà le vrai *Battlezone 2000*, un jeu en avance sur son temps, qui mélange action, gestion de l'inventaire et RTS. Jugée trop complexe, cette version a été rejetée par l'éditeur.



» [N64] *Battlezone* a été édulcoré, pour le public N64, mais on y retrouve tout de même des éléments tactiques. Et une difficulté pas piquée des vers.



» [Atari Lynx] Difficile de croire qu'un jeu aussi complet et joli que *Battlezone 2000* ait été volontairement caché au public!

on a pu donner l'illusion que les tanks ennemis explosent dans tous les sens."

Battlezone est bien sûr un énorme succès en arcade, et des portages fleurissent sur tous les supports de l'industrie naissante des ordinateurs personnels. Étonnamment, la version d'Atari pour la 2600 est un peu foirée, commettant (pour des raisons techniques) le sacrilège de se passer des graphismes vectoriels. D'autres supports sont plus fidèles au matériau-source, et entre 1983 et 1993, pas moins de huit versions différentes de *Battlezone* sont mises en vente.

Et quand il n'existe pas de version officielle du jeu, par exemple sur Amiga, pas de souci : il y a tout ce qu'il faut comme alternatives. *Battlezone* a inévitablement été copié par toutes sortes d'imitateurs, pour deux raisons toutes simples : la première, c'est bien sûr son succès commercial ; la seconde, c'est que *Battlezone* a donné des idées à de jeunes développeurs. Des pelletées de tanks en graphismes vectorisés, de combats de véhicules en vue subjective et de jeux de tir en arène (qui tous évitent d'utiliser trop ostensiblement les mots 'Battle' et 'Zone', pour éviter les

problèmes) submergent le marché.

Battlezone était un pionnier, mais il commençait à accuser son âge, à la fin des années 80, aussi pas mal de ces clones surpassent-ils leur modèle – en tout cas, sa version arcade d'origine.

Les portages de *Battlezone* se succèdent pendant une grosse décennie – la Game Boy, par exemple, n'y a droit qu'en 1996, dans une cartouche rassemblant ce jeu et *Super Breakout*. Mais c'est un an plus tôt, sur la Lynx, que la recette de départ, devenue un peu obsolète, est vraiment revisitée.

Conçu par Handmade Software, *Battlezone 2000*, le titre le plus à part de la série, ne surprend a priori pourtant guère : c'est une version remise à jour du titre d'arcade originel, avec plus de tanks et de nouvelles armes, des objectifs spécifiques à chaque niveau et la personnalisation du chargement du tank. C'est pas mal, ►



» Ed Rotberg a fait du super boulot sur *Battlezone*. Par contre, ne lui parlez pas de *The Bradley Trainer*...

RÉVISER SES CLASSIQUES

Quand Big Boat Interactive et Rebellion revisitent *Battlezone*...



Les remasters ont été développés par Big Boat Interactive, où collaborent des membres qui ont travaillé sur les premières versions, dont Mike Arkin (producer).

Le design d'origine est en grande partie inchangé, mais les remasters sont jouables en ligne et ouverts au modding.

La version *Redux* a un peu fait grincer des dents à sa sortie : les packs d'extension sont arrivés plus tard, en mode DLC payant.

Si les versions originales n'ont pas trop mal vieilli, *Battlezone 98* et sa suite ont bénéficié d'un ravalement de façade HD, respectivement en 2016 et 2018.

Computer Team : Ready.....FIGHT!
Computer Team : You better be careful. I control your units too.

Plus récemment, Rebellion a lancé *Battlezone : Combat Commander* – le *Redux* de *Battlezone 2*.



« Mike Arkin était chargé de réinventer *Battlezone* dans les années 90.

► mais il n'y a pas de quoi crier au génie. C'est vrai... du moins tant qu'on n'entre pas un certain *cheat code* (sur l'écran de personnalisation du tank, gardez le bouton Option 1 enfoncé et appuyez sur Pause)...

En réalité, *Battlezone 2000* était un tout autre jeu, au départ, un titre la fois complexe et inventif, le genre de jeu dont on dit qu'ils étaient en avance sur leur temps. Le 'vrai' *Battlezone 2000* comptait 2000 niveaux, plusieurs environnements différents, plusieurs types d'ennemis – et pas seulement des tanks –, des environnements en 3D solide (et pas en fil de fer) et des sprites 2D. Bref, c'était un jeu complètement différent. Et c'est pour ça qu'on l'a caché.

Ce 'vrai' jeu caché derrière le portage 'prudent' est sans doute un des plus gros *Easter Eggs* de l'histoire du jeu vidéo. L'éditeur a eu peur que les joueurs trouvent que ce qu'avaient imaginé les développeurs était de loin beaucoup trop complexe. Ceci dit, ce n'est pas tout à fait faux : *Battlezone 2000* est intense, difficile à maîtriser, à la limite du sadisme. Mais si le jeu est relativement tombé dans l'oubli, les idées nouvelles qu'il embarquait

sont restées...

En 1998, soit 18 ans après avoir bousculé le jeu d'arcade, le pionnier du jeu de tir à la première personne fête son grand retour. Pourtant, il ne va pas révolutionner de nouveau l'arcade, ni s'engager plus avant dans le monde de la réalité virtuelle. Par contre, *Battlezone 98* s'aventurera dans une tout autre direction – à raison.

Quand Activision demande à une de ses équipes internes de concevoir un nouveau jeu de stratégie en temps réel et en 3D, il n'est pas encore question de l'estampiller 'Battlezone' – d'autant qu'Activision n'en possède pas les droits.

"Tout le monde se focalisait sur l'idée du RTS en 3D et cherchait les bonnes idées qui fonctionneraient", explique Mike Arkin, producteur de *Battlezone 98*. "La préproduction a été longue. On essayait nos idées, on réglait l'interface utilisateur, essentielle au jeu. À ce moment, c'était encore très différent – imaginez des avions de chasse des années 80, sur la Lune!"



ers la fin de cette longue période de préproduction, Activision récupère les droits de *Battlezone* et



» [PSP] La version portable de *Battlezone* avait du potentiel, mais les affrontements rapides contre l'IA deviennent vite lassants.

TANKS & PAIX

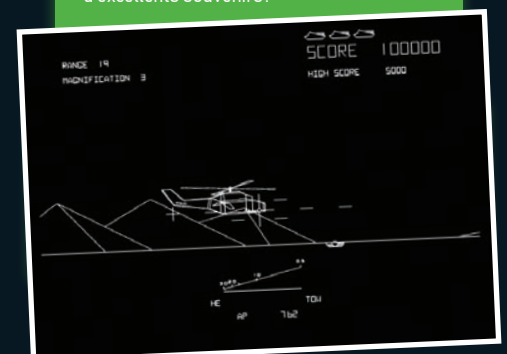
Ed Rotberg versus l'armée des États-Unis d'Amérique!

Battlezone a été converti en simulation d'entraînement de l'armée, baptisée *The Bradley Trainer* et programmée par Ed Rotberg lui-même (on y revient un peu plus loin). Le pilotage du tank est désactivé, remplacé par des éléments plus techniques pour les différentes armes, leur système de ciblage, etc.

Quand d'anciens officiers de l'Armée ont demandé à Atari de convertir *Battlezone* en outil pour entraîner les opérateurs de tanks Bradley, l'éditeur du jeu se tourne vers la seule personne qui connaît le mieux le code du jeu, son programmeur Ed Rotberg, qui accepte à une condition : qu'on ne lui demande plus jamais de travailler sur de futurs contrats qu'Atari pourrait passer avec l'Armée.

"J'étais totalement contre cette idée", nous dit Ed. "On aurait tous pu aller bosser pour les militaires, si on avait voulu. Cet accord, c'était la porte ouverte pour transformer Atari en entreprise militaire. Ça me répugnait! Je suis un pacifiste, et ça m'emmerdait de créer un truc pour que des gens s'entraînent à tuer plus efficacement."

Cela ne vous surprendra pas, Ed n'a pas tellement apprécié cette expérience : "J'ai perdu trois mois de ma vie, à bosser entre 16 et 18 heures par jour. Je ne voyais ma femme qu'au réveil et au coucher. Je peux vous dire que je n'en garde pas d'excellents souvenirs!"



cherche un projet auquel rattacher la franchise. Le jeu de l'équipe de Mike colle parfaitement : "On a retouché le jeu, pour lui donner un aspect et une ambiance plus en phase avec la marque *Battlezone*", nous explique-t-il. "On a redessiné les tanks et modifié le système radar pour qu'il ressemble à celui de l'arcade. Mais ça reste deux jeux très différents."

C'est justement ce que cherche Activision : ce n'est pas parce que *Battlezone* est un classique de l'arcade qu'il faut se contenter d'en faire une resucée. Bien que *Battlezone 98* soit au départ un tout autre projet rebaptisé vers la fin de sa période de gestation, il n'en est pas moins un digne héritier. Le jeu se distingue notamment des autres RTS en mêlant stratégie temps réel et contrôles en vue subjective, aux commandes de tanks, sur des champs de bataille. Si ça, c'est pas dans l'esprit *Battlezone*...

Par contre, la complexité du gameplay, avec sa gestion d'unités et de bâtiments, ses ressources à collecter et ses territoires à défendre, en font un jeu sans doute bien plus complexe qu'il n'aurait été s'il avait été estampé plus tôt du nom '*Battlezone*'.

"Je pense que ça a étendu le gameplay et transformé ce qui était un bout de réalité virtuelle très condensé en un titre stratégique", nous dit Jason, fervent admirateur de *Battlezone 98*. "Plus de



» [PC] Les combats prennent de l'ampleur avec l'arrivée de robots géants dans le *Battlezone* de 1998.

composantes, plus de profondeur, une plus grande durée de vie... En gros, dans le premier *Battlezone*, vous mourrez si vous vous faites toucher. Quand vous n'avez plus de vies, c'est *game over*, et on recommence. C'est remarquable qu'ils aient réussi à maintenir un lien avec le jeu d'origine tout en créant cet espèce d'hybride de shooter et de jeu de stratégie. Pas étonnant que le jeu déchaîne toujours autant les passions, 20 ans après!"

Mike ne cache pas sa fierté d'avoir participé à l'élaboration de ce titre vraiment original : "C'était une super expérience pour moi, et une grande époque pour le gaming sur PC", nous dit-il. "Activision venait de sortir *MechWarrior 2*, et *Interstate '76* était en développement, à quelques mètres de nous, pendant qu'on faisait *Battlezone*. C'était le début de l'ère des jeux PC modernes, avec de la 3D texturée. *Battlezone* était une vraie innovation. On créait un genre de jeu qui n'existait pas encore, et on en était bien conscients."

Battlezone 98 a droit à deux extensions, tirées d'un projet annulé (*Imperial Insurrection*), démonté pour être partagé entre les *add-ons* *Battle Grounds* et *Red Odyssey*. L'année suivante, en 1999, *Battlezone II : Combat Commander* débarque, avec entre autres une nouvelle faction, les extraterrestres Scions, et un gameplay plus axé sur la stratégie que sur l'action.

Puis en 2000, Activision décide étrangement de sortir un *spin-off* de ses *Battlezone* sur la N64. *Battlezone : Rise Of The Black Dogs* est une version simplifiée, mais décente, des jeux PC, ou du moins de leur partie 'arcade', sans la dimension RTS. Si les contrôles du jeu posent un peu souci (la complexité et les pads ne font pas toujours bon ménage), ça fonctionne, même si c'est loin d'être inoubliable.

Suite au succès critique et commercial des deux *Battlezone* sur PC et de ce

BATTLECLONES

Ils peuvent dire merci au hit d'arcade d'Atari...

STELLAR 7

DIVERS

□ S'il emprunte ostensiblement beaucoup à *Battlezone*, *Stellar 7* le fait bien : l'action est variée et soutenue, avec différents powers-ups (dont un appareil de camouflage) et même un semblant de scénario. Le jeu a su se faire un nom et il a eu plusieurs suites et remakes.



ROBOT TANK

ATARI 2600

□ On met *Battlezone 2000* (sur 2600, sans rapport avec la version Lynx) et le *Battle Tank* des micros Atari 8-bits dans le même panier, car tous s'inspirent lourdement de *Battlezone*. *Robot Tank* rajoute des conditions météo, *Battlezone 2000* est un jeu de stratégie et *Battle Tank* est juste... mauvais.



ENCOUNTER!

DIVERS

□ Conçu par Paul Woakes, le créateur de *Mercenary*, *Encounter!* reprend les combats en vue subjective de *Battlezone*, mais remplace les tanks par des sphères extraterrestres et le vectoriel par du *scaling*. Une petite merveille technique, à l'époque, servie par une action soutenue et un rythme effréné.



BZ/BZFLAG

PC

□ *BZ*, qui assume totalement l'héritage de *Battlezone*, était à l'origine un projet personnel du début des années 90, qui n'a cessé d'être modifié et mis à jour pendant plus de 20 ans. C'est aujourd'hui un jeu CTF en ligne, aussi célèbre pour son action explosive que pour le grand nombre de développeurs volontaires qui ont participé à son élaboration.



TOKYO WARS

ARCADE

□ Namco remonte aux origines de l'arcade pour ses *Tokyo Wars*, des jeux de combat de tanks en équipe, aussi simples que défoulants. Le gros point fort de la borne d'arcade, c'est le siège projeté brusquement en arrière par le 'recul' du canon.



HOSTILE WATERS : ANTAEUS RISING

PC

□ Si le *Battlezone* de 1998 n'est pas le premier jeu à mélanger action et RTS, il a ravivé l'intérêt du public pour ce sous-genre. *Hostile Waters*, à la fois très tactique et pas piqué des hannetons côté action, est un des meilleurs représentants de cette lignée.

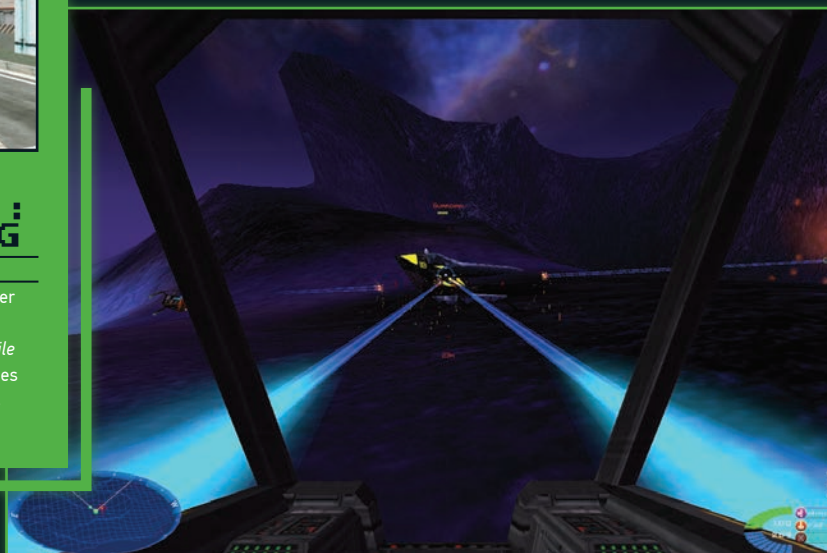
» [PC] Le style des reboots des années 90 rappelle celui de maints autres jeux de l'époque, comme *G-Police* ou *Hardwar*.

► *spin-off* console, on aurait imaginé voir fleurir d'autres titres sous cette franchise, pleins d'invention et de créativité. Mais non.

Au lieu de ça, la licence a été ballottée ci et là, passant entre les mains de Paradigm Entertainment qui a signé un médiocre jeu de combat de tanks à 4 joueurs sur PSP, chez Stainless Games qui n'impressionne guère avec un remake du jeu d'arcade originel sur Xbox 360, et chez GlobeX, qui n'en fait rien. Tout semble indiquer que *Battlezone* agonise...

C'est alors que Rebellion entre en scène, en 2013 : "L'opportunité s'est présentée", explique Jason. "Atari – ou du moins, ce qu'il en restait – avait mis quelques-unes de ses propriétés intellectuelles aux enchères. *Battlezone* faisait partie du lot. Ça m'a immédiatement intéressé, car *Battlezone* nous a énormément influencés, mon frère Chris et moi-même, quand on était gosses. Donc, on est allés à New York, au dernier étage d'un building immense, et on a acheté le nom. Ça faisait quelque temps qu'on pensait faire un jeu en VR, alors racheter le titre qui symbolise l'une des toutes premières expériences 'VR-like' grand public, c'était l'évidence même!"

Sortie en 2016 sur PS4 et en 2017 sur PC, la première véritable incursion de *Battlezone* dans la réalité virtuelle est plutôt convaincante. Si l'on y trouve quelques clins d'œil à la génération Activision des années 90, c'est principalement un reboot du titre presque quadragénaire d'Atari – au point où un patch est même venu ajouter une option de rendu vectoriel 'à l'ancienne'. Ce *Battlezone VR* n'a pas



"BATTLEZONE NOUS A ÉNORMÉMENT INFLUENCÉS, MON FRÈRE CHRIS ET MOI-MÊME"

Jason Kingsley

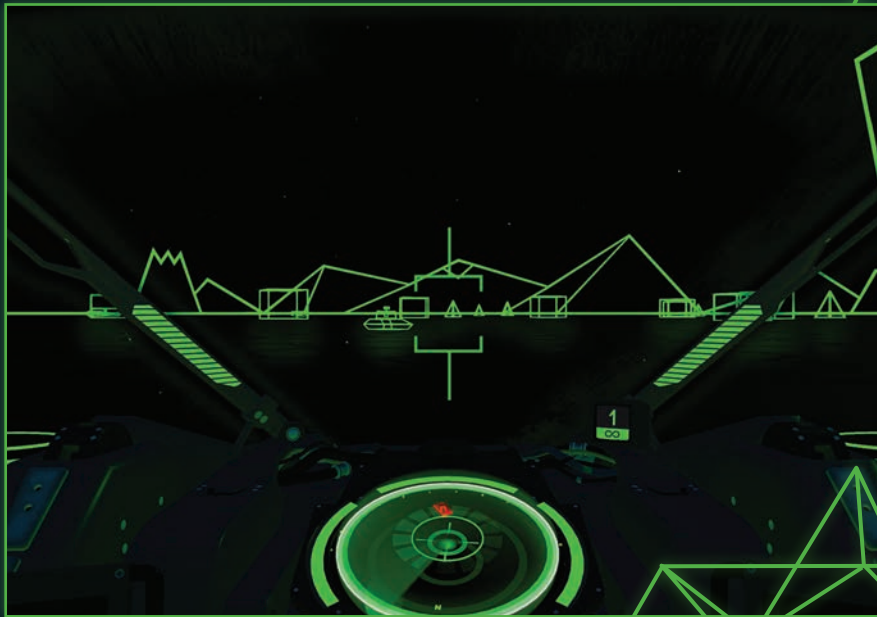
laissé Ed insensible : "J'avoue que j'ai été très impressionné par *Battlezone VR*", nous confie-t-il. "J'applaudis la créativité avec laquelle ils ont réussi à rendre le jeu à la fois plus profond que l'original, tout en rendant hommage à son gameplay simple."

Rebellion décide également de remastériser *Battlezone 98*.

Bien que le jeu ait longtemps eu droit à un suivi et à des mises à jour, il doit être remodelé pour que cette pépite sous-estimée trouve grâce auprès du public moderne. Heureusement pour Rebellion, Mike et son nouveau studio, Big Boat Interactive, sont disponibles et prêts à se remettre au travail sur leur hybride RTS/FPS.

"J'ai reçu un message des gens de Rebellion qui demandaient si on pouvait se voir à la GDC pour parler de *Battlezone*", raconte Mike. "Je portais toujours mon T-shirt *Battlezone*, mais j'avoue que je n'y avais plus trop pensé depuis des années, bien que ce soit un des meilleurs jeux sur lesquels j'ai travaillé. Bref, ils voulaient mettre le jeu sur Steam, et vu que c'était un peu vieillot, j'ai proposé qu'on refasse tous les graphismes." Si Mike nous révèle qu'il pensait que les frères Kingsley refuseraient, Rebellion confie finalement à Big Boat l'élaboration de ce remaster haute résolution.

Battlezone 98 Redux sort en 2016 – avant la version VR – et séduit les joueurs, anciens et nouveaux, qui apprécient son mélange des genres et son ingéniosité. Si les mécaniques de jeu sont pratiquement restées intactes – on ne change pas ce qui marche –, la brèche est ouverte pour d'autres inévitables remasters. *Battlezone : Combat commander* (la version HD de



» [PC] L'arrivée de *Battlezone* dans le monde de la VR renoue de bien des façons avec le jeu d'arcade original.

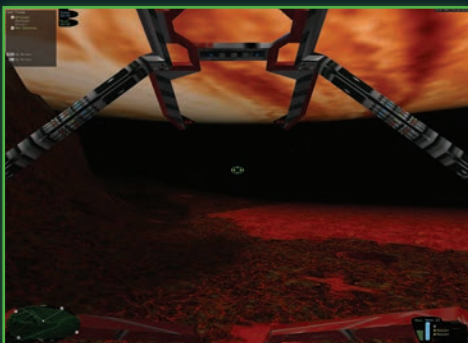
Battlezone II) arrive en 2018 et relance la polémique entre fans du premier volet Activision et de sa suite, incapables de se mettre d'accord sur lequel est le meilleur – mais bon, c'est Internet, que voulez-vous...

Et maintenant ? Rien n'est certain, mais il serait très étonnant que *Battlezone* retombe de sitôt dans les limbes où la série a dormi pendant presque 18 années. Le succès des récents remasters de Rebellion et de leur jeu VR, sans oublier l'amour que portent ses dirigeants à la franchise, laissent penser qu'ils n'en ont pas fini avec les tanks.

"Beaucoup de jeux fondateurs, de titres qui ont forgé notre façon de jouer, sont tombés dans l'oubli", nous dit Jason. "*Battlezone* était de ceux-là, tout comme les jeux vectoriels dans leur ensemble, qui étaient une sorte de branche parallèle du jeu vidéo, à part entière. L'idée de tracer des lignes vectorielles était un peu étrange, et le jeu est parti dans une autre direction, mais ça a donné quelque chose d'unique. L'industrie du jeu vidéo est devenue un mastodonte, peut-être plus encore que la télévision ou le cinéma. Il y a eu un vrai virage générationnel, en direction des jeux. Je crois qu'un jour, on comprendra que des jeux comme *Battlezone*, à la fois un des premiers jeux de tir en vue subjective et le précurseur de la réalité virtuelle, ont eu énormément d'influence." ✱



» Jason Kingsley a racheté la propriété intellectuelle de *Battlezone*.



» [PC] Le reboot sur PC s'envole vers de surprenants horizons, comme les lunes de Jupiter.

2

LAST 4



Super Aleste

QUAND COMPILE PROUVE QUE LES SPRITES PEUVENT VOLER

RÉTROVIRUS

» SNES » COMPILE » 1992

Les meilleurs shmups de la SNES ne pouvaient qu'être signés

Compile. Son catalogue MSX, Master System et PC Engine était hautement impressionnant. Et si la console 16-bits de Nintendo est réputée pour ne pas être très bonne pour balancer des sprites dans tous les sens, le studio a mis tout son savoir-faire dans *Super Aleste*, une expérience ébouriffante qu'on aurait pourtant crue hors de portée du processeur 'apathique' de la SNES.

Les stages de *Super Aleste* sont non seulement bourrés d'ennemis et de projectiles, mais le tout tourne aussi à une vitesse de dingue. C'est un pur feu d'artifice vidéoludique, digne de la Mega Drive, plus à l'aise dans le domaine, et même des

salles d'arcade.

Super Aleste est non seulement beau et rapide, mais ses mécaniques de jeu ne sont pas inintéressantes non plus, avec un système d'armes et de power-ups hérités des précédents *Aleste*, et des emprunts à d'autres shooters, comme *Gunhed* (un autre jeu de Compile, plus connu en Occident sous le nom *Blazing Lasers*). L'énergie de votre vaisseau est liée à la puissance de l'arme active, et les huit différentes armes du jeu ont plusieurs fonctions. Cette complexité saupoudre l'action d'un zeste de stratégie et encourage les joueurs à expérimenter diverses choses pour espérer vaincre les boss du jeu. Bref, la sale réputation de la SNES en prend un coup dans les dents – mais qui oserait s'en plaindre ? ★

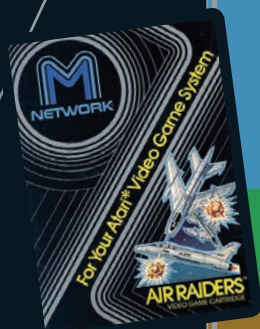




M NETWORK

Le décès de Keith Robinson, l'an dernier, a attristé la communauté du gaming. S'il était surtout connu pour son Intellivision, sa carrière chez M Network est une autre grande période de sa formidable carrière, à laquelle nous nous devons de rendre ici hommage.

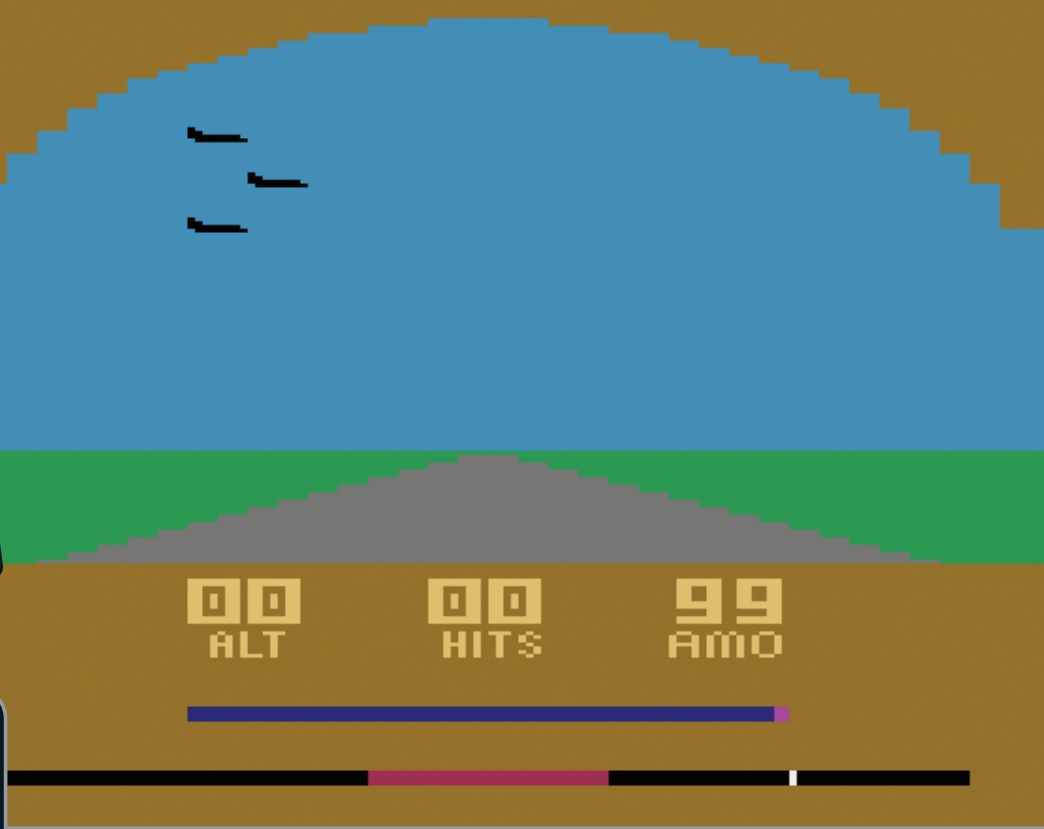




» [Atari 2600] *Air Raiders* est un impressionnant shoot-'em-up en vue cockpit, ressorti plus tard sous le titre de *Bogey Blaster* chez Telegames.

SACHEZ ÇA

- M Network était une division de Mattel Electronics et éditait des jeux sur les machines de la concurrence.
- Plusieurs titres Atari 2600 de M Network étaient vendus sous un autre nom sur Intellivision.
- Le label a été fondé par APh, un contractant externe de Mattel, désireux de gagner plus de royalties avec ses jeux.
- M Network a racheté les licences de plusieurs hits de l'arcade de Data East, dont *Bump 'N' Jump*, *BurgerTime* et *Lock 'N' Chase*.
- M Network a aussi sécurisé d'autres propriétés intellectuelles, comme *Tron*, le film-culte de Disney, ou *Advanced Dungeons & Dragons*, *Rocky* et *Bullwinkle* et les *Maîtres de l'Univers*.
- M Network a développé un module d'extension pour améliorer les capacités de l'Atari 2600, mais a décidé de ne pas le sortir.
- Jerry Lawson, le créateur de la Fairchild Channel F (la toute première console programmable), était programmeur chez M Network.
- Quand la division a fermé, suite au krach du marché du jeu vidéo américain, le vaste catalogue de jeux de M Network a été racheté par Telegames, spécialiste des jeux vendus par correspondance.
- Mattel était très réputée pour ses jeux de sports très réalistes (pour l'époque).
- Avant que M Network ne ferme, il était prévu que des jeux soient développés pour la ColecoVision, l'IBM PC, la TI-99, les micros Atari 8-bits, l'Apple II et le Commodore 64.



Notre histoire débute en 1977, au moment de la sortie de l'Atari 2600, promis à un énorme succès. L'équipe de la division Recherche et Développement de Mattel Toys s'y intéresse de près, en se demandant s'il y aurait une place pour un concurrent. Le directeur de ladite division, Richard Chang, cherche alors des gens déjà impliqués dans l'industrie du microprocesseur et de la programmation informatique, pour les aider. Après avoir discuté avec Glenn Hightower, fondateur de la société APh Technology Consulting, les deux hommes se mettent d'accord pour développer ce qui deviendra Mattel Intellivision. Mais ce partenariat tourne rapidement court, quand APh se rend compte de l'importance qu'a pris le marché du jeu vidéo. Nous voici en 1980, et Mattel annonce gagner en moyenne 1,5 million de dollars par jeu. APh n'étant payé que 30.000 dollars par titre, Glenn l'a un peu mauvaise – et on le comprend. Aussi propose-t-il à ses cadres de développer aussi des jeux pour le plus grand rival de Mattel, Atari, et de travailler avec le plus offrant. Le problème, c'est qu'APh est coincé avec Mattel, à cause d'un accord d'exclusivité dont il serait compliqué de se libérer...

Glenn trouve un moyen de contourner cet accord avec Mattel, en espérant pouvoir éviter l'ire des avocats de ce dernier. Il licencie ainsi tous ses programmeurs. Il ne s'en débarrasse évidemment pas vraiment : en réalité, il les rembauche illico comme consultants externes pour leur confier une mission 'rétro-ingénierie' top-secrète sur l'Atari 2600. Rapidement, son équipe de programmeurs donne naissance à des démos et à de nouveaux jeux 2600 techniquement impressionnants, mais Richard n'a pas encore décidé de ce qu'il allait en faire. Finalement, il conclut qu'il n'a rien à perdre à proposer ces titres à Mattel. Si Mattel les veut, c'est le jackpot pour sa société.

Sinon, il trouvera bien un moyen pour négocier la fin de leur contrat. Il va donc chez Mattel et leur raconte qu'une équipe de consultants externes est venue le voir chez APh pour lui proposer de nouveaux jeux pour la console d'Atari. Ce n'est pas complètement faux, bien sûr, la vérité est juste un peu déformée... Mattel Electronics gobe l'histoire et montre de l'intérêt pour ces jeux, promettant de prendre contact avec les dirigeants de ce 'groupe de développeurs externes'. Étant donné que Glenn paierait ces 'contractuels' par le biais de sa société, il met un ami proche à leur tête. Si un accord est signé, il pourra non seulement réclamer sa part, mais aussi toucher des royalties sur chaque exemplaire vendu – un système bien plus lucratif que son contrat Intellivision.

Chez Mattel, la décision de produire des cartouches pour la 2600 ne fait pas l'unanimité. Certains avancent qu'en faisant des versions 2600 médiocres, cela aiderait à



» [Atari 2600] *International Soccer* éclipse sans mal le *Pele Soccer* d'Atari.



CHRONO

- 1977 □ Mattel s'intéresse au marché du jeu vidéo après le lancement de l'Atari 2600.
- 1980 □ Le contractant externe APH Consulting réalise vite avoir conclu un mauvais accord de royalties avec Mattel, et envisage de créer des jeux Atari 2600 en catimini.
- 1981 □ APH ouvre un groupe externe pour développer des jeux Atari 2600 et les vendre à des éditeurs potentiels.
- 1982 □ Mattel et APH trouvent un accord, pour que Mattel édite les jeux Atari sous un nouveau label, M Network.
- 1983 □ Après le succès des jeux *Tron*, M Network se fait remarquer avec ses titres *Advanced Dungeons & Dragons* techniquement très avancés.
- 1984 □ Frappée de plein fouet par le krach de l'industrie du jeu vidéo en Amérique du Nord, Mattel décide de fermer totalement sa division jeux et annule tous les projets en cours.
- 1985 □ Mattel vend les actifs de M Network à Telegames, spécialiste de la vente de jeux vidéo par correspondance.
- 1987 □ Keith Robinson fonde Intellivision Productions et rachète les droits de Mattel Electronics et de M Network.
- 1989 □ Intellivision Productions dévoile plusieurs prototypes inédits de M Network à la *Classic Gaming Expo*.
- 2000 □ Intellivision Productions annonce les futures sorties de jeux M Network inédits – *Sword Fight* ouvre le bal.

mieux vendre l'Intellivision. D'autres pensent tout le contraire : les consommateurs auraient moins de raisons de choisir l'Intellivision. Lors d'une assemblée générale, quand Mattel présente officiellement le projet Irata (Atari à l'envers), un programmeur Intellivision senior s'exclame : "C'est une grosse errata !". Mais quand vient l'heure du vote, les chiffres parlent d'eux-mêmes : si Atari a réussi à faire entrer 10 millions de consoles dans les foyers américains, la machine de Mattel n'a fait "que" deux millions d'adeptes. Financièrement, il est évident qu'il vaut mieux développer des jeux pour douze millions de machines que pour deux. C'est à ce moment que naît le label M Network – avec le 'M' de Mattel, évidemment. Reste à décider qui va s'en occuper. Il faut faire vite, car Mattel doit lancer rapidement plusieurs titres sur le marché. Le poste échoit donc à Keith Robinson, le chef des Blue Sky Rangers, l'équipe de programmeurs Intellivision de Mattel.



» [Atari 2600] *Bump 'N' Jump* est un excellent portage du très amusant jeu d'arcade éponyme de Data East.

Nous avons eu la chance de parler avec lui de son rôle chez M Network avant qu'il ne nous quitte : "C'était génial", nous avait-il confié. "Travailler sur une nouvelle machine, c'est toujours un défi excitant. Mais j'ai voulu garder le contrôle d'une partie des développements Intellivision, car je savais que l'Intellivision serait toujours privilégiée par Mattel Electronics."

Les premiers jeux produits par APH pour M Network se vendent bien – environ 200.000 cartouches chacun. Lesdites cartouches ont un look emprunté à celles de l'Intellivision, dans des boîtes où la marque Mattel est bien mise en avant. Peu après, Mattel Electronics embauche des programmeurs pour concevoir en interne ces nouveaux jeux Atari 2600.

Dave est un des premiers programmeurs de M Network, et l'auteur de certains de ses meilleurs titres, dont *Star Strike*, *Bump 'N' Jump* et *BurgerTime*. C'était là sa première expérience dans le métier, avant qu'il ne brille encore plus chez Atari, à la division Arcade, où il signera des hits comme *Klax* et *Escape From the Planet Of The Robot Monsters*. "J'avais étudié l'ingénierie électrique en fac, mais j'avais aussi suivi plusieurs cours de programmation", se souvient Dave. "Après avoir décroché mon diplôme, je suis entré dans l'aérospatiale, mais j'adorais jouer aux jeux vidéo, pendant mon temps libre. En lisant le premier numéro du magazine Electronics Games, j'ai pris conscience que des gens gagnaient leur vie en concevant des jeux vidéo, et je me suis dit que je pourrais essayer de faire ça, moi aussi. Je vivais du côté de Los

TOP JEUX



TRON : DEADLY DISCS

□ M Network a décliné le film *Tron* de Disney en plusieurs jeux, mais de tous, *Deadly Discs* est de loin le meilleur. Le concept du jeu tourne autour d'ennemis à abattre en premier avec votre arme en forme de frisbee, pour passer au niveau suivant. Les adversaires deviennent de plus en plus intelligents et rapides, pour une difficulté progressive. Leur niveau d'aptitude est indiqué par leur couleur, allant du bleu à l'orange. Rares sont les jeux 2600 aussi rapides et frénétiques que *Deadly Discs*.



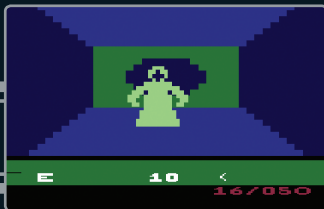
BURGERTIME

□ *BurgerTime* est sans doute le plus connu des nombreux portages d'arcade de M Network. On y incarne le Chef Peter Pepper essayant d'honorer ses commandes en assemblant ses hamburgers de manière peu orthodoxe (et peu hygiénique) : en marchant sur les ingrédients, pour les faire tomber dans l'assiette. Trois empêcheurs de cuisiner avec les pieds sont là pour vous en empêcher : Monsieur Œuf, Monsieur Cornichon et Monsieur Saucisse de hot-dog.



DONJ' ET DRAG'

Les droits d'adaptation en jeu vidéo de l'immensément populaire jeu de rôle *Donjons et Dragons* a été une des acquisitions les plus prestigieuses, ingénieuses et coûteuses de Mattel. Sachant cela, il est d'autant plus étonnant d'apprendre qu'aucun des jeux *AD&D* de M Network n'est sorti sur 2600! Les deux titres en question, *Treasures Of Tarmin* et *Tower Of Mystery* (baptisé *Tower of Doom* sur Intellivision), étaient parmi les titres les plus avancés jamais conçus pour ce support, comme le prouvaient les prototypes montrés à la presse et sur quelques salons avant que les jeux ne soient annulés peu de temps après leur sortie prévue. Les deux jeux étaient des RPG en vue subjective, sur d'énormes cartouches (pour l'époque) de 16 Ko avec 2 Ko de RAM supplémentaire en soutien. Plus récemment, il était prévu que les deux jeux sortent enfin chez The Intellivision Corporation (la société de Keith Robinson), mais le projet a été abandonné, à cause du coût trop élevé des droits.



ARMOR AMBUSH

Combat, inclus dans les premières boîtes de la console, est un des plus célèbres jeux de l'Atari 2600, aussi n'est-il pas très étonnant que Mattel ait copié et amélioré le concept sur Intellivision, avec *Armor Battle*. La 2600 n'a pas eu à envier trop longtemps sa concurrente, puisqu'elle a eu droit à un portage, rebaptisé *Armor Ambush*, qui exploite davantage les environnements que *Combat*, entre les tirs qui rebondissent sur les objets ou le fait qu'on puisse se cacher derrière ces derniers.

“Une nouvelle machine, c'est toujours un défi excitant”

Keith Robinson

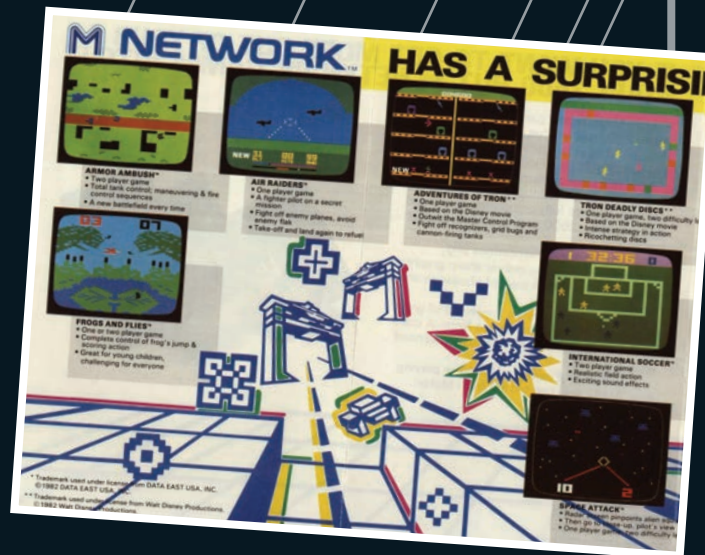
Angeles, à cette époque, et j'aurais dû déménager pour aller travailler chez un éditeur de jeux de la Silicon Valley, mais c'est alors que je suis tombé sur des annonces de Mattel Electronics, qui cherchait des programmeurs pour sa console Intellivision. Leurs locaux étaient à un peu moins de 2 kilomètres de là où je bossais alors. J'ai posé ma candidature, qui a été acceptée. Il s'est avéré qu'ils cherchaient aussi des programmeurs Atari, et c'est dans cette division que je suis finalement entré.”

À la même période, un autre programmeur pousse la porte de M Network, un certain Hal Finney, futur pionnier du bitcoin, hélas décédé en 2014. Quelques années plus tôt, il avait accordé une interview à Digital Press, où il expliquait comment il était entré chez Mattel : “Il m'a manqué quelques points pour décrocher mon diplôme, à l'Institut Technologique de Californie”, racontait-il. “J'étais à temps plein chez APh, pendant l'été 1978, tout en reprenant les cours que j'avais ratés en parallèle pour finalement avoir mon diplôme en 1979. J'avais été embauché par Glenn Hightower, un des cofondateurs de la société et directeur principal, à l'époque. Je connaissais très bien Dave Rolfe, qui y bossait déjà et qui leur avait dit du bien de moi.



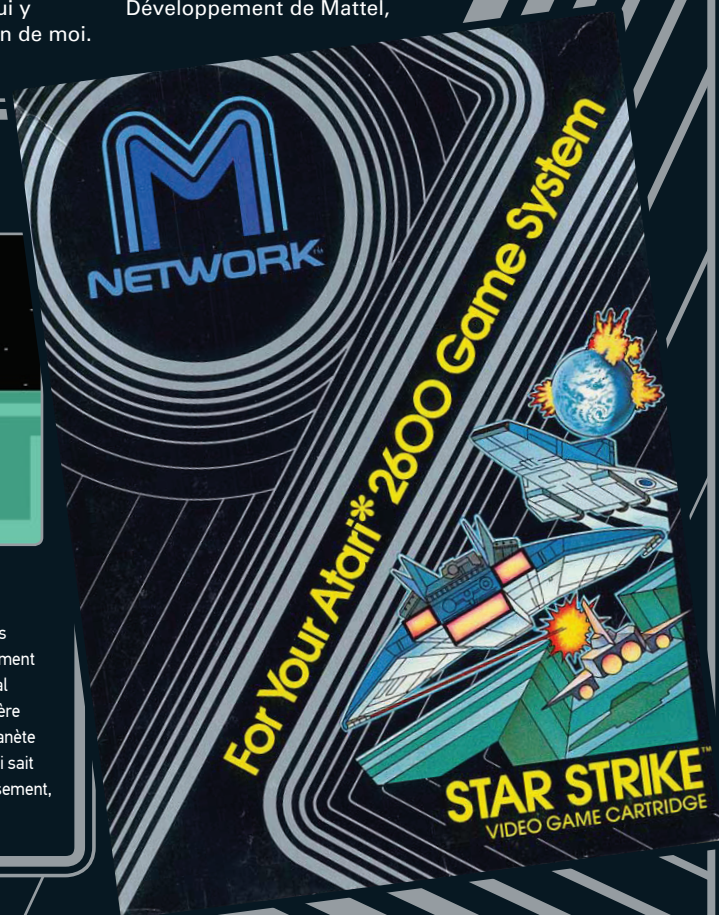
STAR STRIKE

Le jeu de Dave Akers s'inspire ostensiblement de la séquence de la tranchée de *Star Wars*. C'est aussi un des titres M Networks les plus impressionnants, graphiquement parlant. Le joueur y incarne un pilote de chasseur spatial qui doit détruire les cinq silos d'armes d'un vaisseau-mère extraterrestre en route pour la Terre avant que notre planète ne soit en vue, sinon, c'est *game over*! Bien sûr, l'ennemi sait que vous êtes là et ne va pas vous laisser faire. Heureusement, vos lasers et vos bombes sont en nombre illimité!



Pendant ma première année, j'ai bossé sur des programmes pour caisses enregistreuses, mais je suis passé aux jeux vidéo quand Mattel a lancé M Network et cherchait des programmeurs pour l'Atari 2600.”

Ironiquement, après que des dirigeants de Mattel se soient inquiétés que les versions Atari de leurs jeux puissent donner une mauvaise image de leurs pendents sur Intellivision, certains médias influents ont trouvé que les jeux 2600 étaient plus jouables sur ce support. Mattel avait changé le nom de certains titres pour éviter la comparaison – *Astrosplash* était devenu *Astroblast*, *Armor Battle* changé en *Armor Ambush*, *Frog Bog* rebaptisé *Frogs And Flies*... Seuls les titres sous licence gardaient le même nom, comme les jeux *Tron*, *Lock 'N' Chase* et *BurgerTime*. Le département Recherche et Développement de Mattel,





DANS L'ADN DE M NETWORK

AVIS DE RECHERCHE

KEITH ROBINSON



Après avoir été licencié par Mattel, Keith a délaissé le jeu vidéo pour devenir illustrateur, avant de revenir au gaming en 1997 en fondant Intellivision Productions pour sauvegarder et entretenir l'héritage de la console de Mattel, notamment avec la compilation *Intellivision Lives* sur PC et Nintendo DS. Il nous a quittés en 2017, victime de graves soucis de santé.

JERRY LAWSON



Jerry est surtout connu pour être le créateur de la première console de jeux programmable, la Fairchild Channel F. En 1980, Jerry quitte Fairchild pour fonder Videosoft, une société de développement qui conçoit des jeux pour l'Atari 2600. Il signe plus tard un accord pour que sa société crée des jeux pour M Network. Ensuite, Jerry est devenu consultant et a travaillé entre autres pour Stevie Wonder et l'Université de Stanford. Le jeu vidéo a perdu un de ses pionniers en 2003.

DAVE AKERS



Après Mattel, Dave est entré chez Atari pour travailler sur des hits de l'arcade, dont *Klax*, *Toobin'*, *Escape From The Planet Of The Robot Monsters* ou *Cyberball*. Quand Midway ferme la division arcade historique en 1999, il part au Japon pour devenir professeur d'anglais et de technologie. Il est revenu au jeu vidéo en 2013 pour développer deux titres Intellivision pour l'éditeur indépendant Elektronite : *Match 5* et *Paddle Party*.

HAL FINNEY



Après avoir conçu des jeux Intellivision et Atari 2600 chez Mattel, Hal est resté dans le software, mais pas dans les jeux. Il a ainsi contribué à l'élaboration d'antivirus chez McAfee, puis s'est spécialisé dans la cryptographie de 2004 à son départ à la retraite, en 2011. En août 2014, il a perdu le long combat qu'il menait contre la maladie de Charcot.



DE L'ATARIVISION!

Si Mattel a toujours privilégié l'Intellivision, la compagnie a pourtant converti ses meilleurs titres sur la 2600 concurrente, mais sous un autre titre. Les versions de ces jeux étaient souvent adaptées pour mieux exploiter le hardware un peu moins puissant, mais parfois, le résultat n'en était que plus réussi!



DE L'ARCADE!

Coleco, Atari et Parker Brothers se disputaient les grosses licences d'arcade, aussi Mattel s'est-elle tournée vers une compagnie japonaise alors modeste du nom de Data East. Le pari a vite payé, grâce à des titres comme *Lock 'N' Chase*, *BurgerTime* ou *Bump 'N' Jump*. De gros hits qui ont fait la réputation de Data East et le bonheur de Mattel...

souhaitant améliorer l'offre 2600 pour qu'elle soit le plus proche possible des jeux Intellivision originels, met au point un module *Super Charger* à brancher sur l'Atari 2600 afin d'ajouter 2 Ko de RAM à la console et un circuit capable d'utiliser des cartouches de jeu dotées de 4 fois plus de stockage que les précédentes. *BurgerTime* devait être le premier jeu pour le *Super Charger*, mais pendant son développement, les chiffres de vente d'une extension similaire pour l'Intellivision, le module vocal *Intellivoice*, se sont avérés décevants, avec moins de 350.000 exemplaires vendus, pour un parc de plus de 3 millions de machines. Le module d'extension de M Network est donc aussitôt annulé.

La plupart des programmeurs de M Network devaient travailler à la fois sur les jeux Intellivision pour Mattel et sur les titres Atari 2600 pour sa société-sœur M Network. Hal était des leurs et explique les différences entre les deux supports : "L'Intellivision était plus facile à programmer, mais vu la complexité de l'Atari, c'était toujours une

grande satisfaction, quand on réussissait ne serait-ce qu'à afficher une image cohérente à l'écran! Sur Intellivision, on avait des interrupteurs pour le timing, et Dave avait conçu l'Exec, un système de contrôle et une bibliothèque ROM intégrés à la machine, qui nous mâchait le boulot. J'ai toujours trouvé que *Dark Cavern* était un de mes plus beaux accomplissements. Il y a l'habituel clignotement qui se produit quand il y a trop de sprites sur la même ligne, sur Atari, mais c'était pas mal. En fait, je crois même avoir ajusté l'IA des ennemis pour éviter au maximum cet effet : ils changeaient de direction pour éviter d'être sur la même ligne que les autres. Mais bien sûr, on ne pouvait pas contrôler les déplacements du joueur, donc on n'a pas pu s'en débarrasser totalement."

Les acquisitions de licences faisaient également partie du fonds de commerce de M Network, les jeux vidéo *Tron* étant sans doute les plus célèbres. Vu combien Disney est devenu très regardant sur ses propriétés intellectuelles, nous avons été ô combien surpris s'apprendre que Mattel avait alors les coudées franches, comme nous l'avait expliqué Keith : "Disney ne s'est jamais occupé d'aucun des jeux *Tron*, ni avant leur sortie ni après! J'étais en charge du jeu *Solar Sailer* et de ses graphismes. D'autres m'ont aidé et donné des idées, mais au final, c'était ma responsabilité, et personne n'était là pour regarder par-dessus mon épaule, ni chez Mattel ni chez Disney. D'autres détenteurs de droits s'intéressaient plus à ce qu'on faisait de leurs licences, par contre. Les gens de *Donjons & Dragons* vérifiaient les jeux avant de nous autoriser à apposer leur marque dessus, et Mattel Toys était très tatillon



» [Atari 2600] *Kool-Aid Man* est un des tout premiers jeux vidéo à caractère promotionnel.



DU SPORT!

□ Le 'réalisme' des jeux de sport de Mattel était un atout marketing de poids pour vanter les qualités de son Intellivision vis-à-vis de la reine du marché, l'Atari 2600. Mais les portages de ces titres sur la machine d'Atari n'étaient vraiment pas terribles...



DES FILMS!

□ Non content de racheter des licences d'arcade, Mattel s'intéressait aussi à d'autres médias à convertir en jeux vidéo. Ils ont ainsi conçu des jeux basés sur les films *Tron*, sur les dessins animés *Rocky* et *Bullwinkle* et *Les Maîtres de l'Univers* ou, plus étrangement, sur les boissons aromatisées *Kool-Aid*.



UNE RECONVERSION!

□ Contrairement à la plupart des sociétés qui ont fermé au moment du krach du jeu vidéo nord-américain, M Network a plus ou moins survécu quand son catalogue a été racheté par Telegames, qui a ressorti ses jeux de part et d'autre de l'Atlantique, pendant de nombreuses années, et ainsi permis à un nouveau public de découvrir ces titres.

avec sa licence des *Maîtres de l'Univers*, tout particulièrement pour les couleurs du Château des Ombres! Mais je ne me souviens pas que Disney ait manifesté le moindre intérêt pour les jeux *Tron*."

Ceci dit, dans une précédente interview, Hal nous avait appris que *Space Battle* devait à l'origine être un jeu *Battlestar Galactica* : "Je ne me rappelle pas pourquoi on a dû changer, mais oui, c'était censé être un titre sous licence *Battlestar Galactica*. Il y avait le thème musical de la série, qu'on a logiquement dû enlever. Les vaisseaux devaient ressembler à ceux des Cylons, mais on ne les a pas modifiés, vu que les graphismes étaient si rudimentaires à l'époque que la ressemblance n'était pas assez forte pour que ce soit un souci. Mais si on fait bien attention, c'est bien visible."

Le label M Network marche si bien que Mattel envisage d'étendre la marque à d'autres supports.

Malheureusement, comme bien d'autres dans le secteur, la société ne voit pas venir le grand krach du jeu vidéo.

"En juillet 1983, quand tout le monde, dans le jeu vidéo, commençait à accuser des pertes, Mattel a réorganisé son équipe et changé de stratégie", nous racontait Keith. "Dès lors, tous les jeux devaient être 'tous parfums', c'est-à-dire multiplateformes. Regardez notre pub pour *BurgerTime* sur YouTube, par exemple, vous verrez qu'à la fin, il est indiqué que le jeu est disponible sur Intellivision, Atari 2600, Colecovision, Apple II, IBM PC et l'Aquarius, l'ordinateur de Mattel Electronics. On avait des développements en cours sur tous ces supports, et vers la fin de l'année 1983, on commençait aussi à s'intéresser au C64 et à l'Atari 8-bits. Si Mattel

Electronics et M Network avaient perduré, je suis certain qu'on aurait aussi sorti des jeux pour Nintendo et Sega quand leurs consoles seraient sorties."

Dave Akers se remémore la soudaineté des événements : "Pendant deux bonnes années, j'ai bossé non-stop sur des jeux Atari 2600 chez Mattel. Et puis, presque du jour au lendemain, le marché des jeux vidéo a implosé, aux États-Unis. On s'est tous fait virer, les trucs qu'on développait sont tombés dans les limbes, et Mattel Electronics a fermé définitivement."

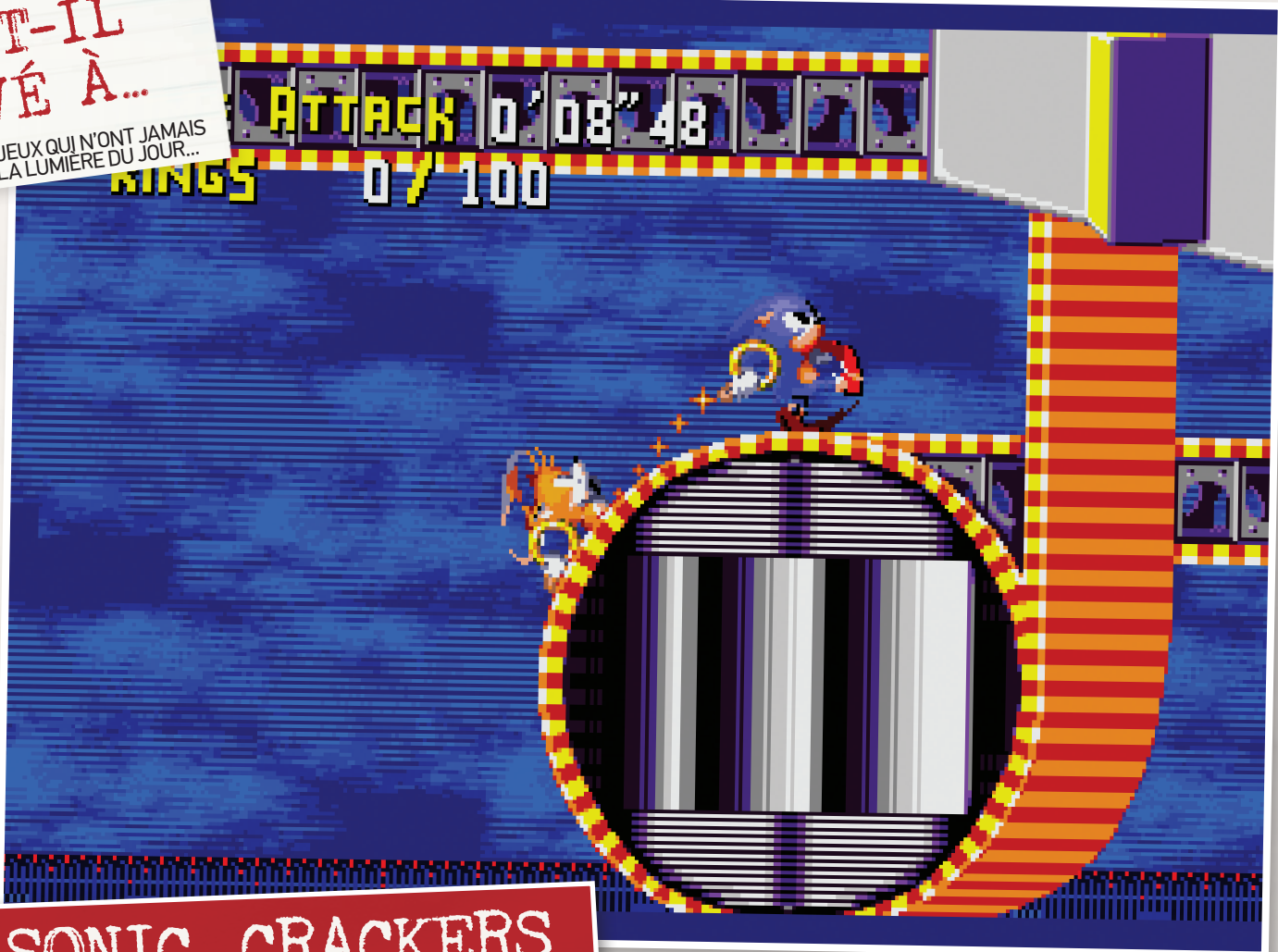
Quand M Network ferme ses portes, ses propriétés intellectuelles sont vendues à Telegames, spécialiste de la vente de jeux par correspondance, qui ressort pratiquement tous ses jeux avec un nouveau logo et un autre packaging. "On était convaincus que l'Atari 2600 avait encore un gros potentiel", nous explique Pete Mortimer, dirigeant de Telegames. "On n'a donc pas hésité à racheter leur catalogue." L'existence de M Network a été plutôt brève, mais ça ne les a pas empêchés de sortir certains des meilleurs titres *third-party* de l'Atari 2600, aux côtés d'Activision, bien sûr. Et n'oublions pas non plus l'héritage de Hal Finney, Keith Robinson et Jerry Lawson, également créateur de la Fairchild Channel F, tous trois aujourd'hui disparus. Ils ont participé à établir la réputation de M Network... et la légende du jeu vidéo. ★



QU'EST-IL ARRIVÉ À...

DES JEUX QUI N'ONT JAMAIS VU LA LUMIÈRE DU JOUR...

» [Mega Drive]
Avant la série des
Sonic Advance,
les loopings
extérieurs étaient
une vraie rareté...



SONIC CRACKERS

Sonic et Tails ont toujours été très liés, surtout dans cette ROM expérimentale où le duo de Sega est particulièrement inséparable...

INFOS

» ÉDITEUR :

Sega

» DÉVELOPPEUR :

Sega

» PLATEFORME :

Mega Drive

» SORTIE PRÉVUE :

1995

Cela ne surprendra personne : au milieu des années 90, Sega prévoyait de saturer le marché de jeux à l'effigie de Sonic, alors au sommet de sa gloire. Après la sortie de *Sonic 3* en 1994,

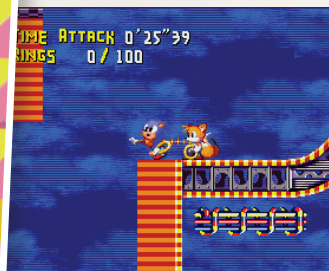
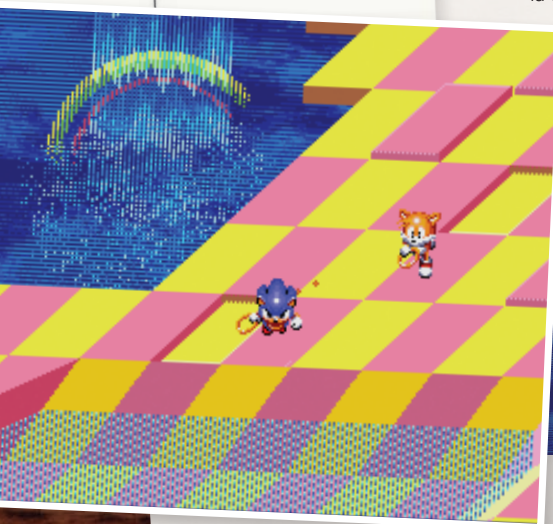
trois principaux projets sont lancés en interne chez Sega. L'équipe japonaise prend du retard sur la production de *Sonic & Knuckles* et le projet *Sonic Mars* des

développeurs du Sega Technical Institute, pour la Sega 32X, vient tout juste d'être approuvé (il deviendra l'infortuné *Sonic X-treme* de la non moins infortunée Saturn). Enfin, une troisième équipe travaille au Japon sur un jeu Mega Drive du nom de code *Sonic Stadium*, aussi connu à une époque sous le titre *Sonic Crackers*.

Soyons honnêtes, personne n'attendait que l'équipe de *Sonic Crackers* produise un gros hit. À part le producteur Makoto Oshitani, qui a participé à la réalisation de *Sonic CD* et quelques-uns des graphistes qui avaient auparavant eux aussi travaillé sur *Sonic CD*, le reste de l'équipe est novice sur la série. Ces nouveaux venus ont l'audace de modifier la formule éprouvée : si le jeu met toujours en scène Sonic et Tails dans des environnements de plateforme 2D, les deux larrons portent ici chacun un anneau, relié à celui de l'autre personnage par un chapelet

d'étoiles qui se comporte comme un élastique : en relâchant la tension, on peut atteindre des vitesses de pointe ou effectuer de grands sauts – une mécanique de jeu taillée pour le coopératif. Le jeu, encore en développement, est présenté en secret à la presse avant de disparaître totalement des radars.

En juin 1995, les Belges d'Evil Empire publient une ROM prototype de *Sonic Crackers*, dont l'écran-titre indique le mois d'avril 1994, mais dont le *header* date du mois de juillet de la même année. Cette ROM est plus un test de moteur qu'un jeu complet, avec deux niveaux en scrolling de côté. Le premier se déroule dans une ambiance industrielle, avec différentes palettes de couleurs et un *level design* où Sonic et Tails montent en allant de gauche à droite, puis dans l'autre sens. Après trois minutes de jeu, ou quand on atteint la destination, on rejoint une zone vue du dessus,



» [Mega Drive] Pas mal d'animations, bien que souvent incomplètes, sont implémentées dans ce niveau.

» [Mega Drive] Certains fans émettent l'hypothèse que ces niveaux vus du dessus servaient de hubs entre les niveaux vus de côté.

Mais sinon, vous pouvez jouer à...

KNUCKLES' CHAOTIX

1995, SEGA

□ Oui, c'est vrai : techniquement, c'est le même jeu, mais les traces de ce qu'était *Sonic Crackers* ont été presque entièrement éradiquées. Reste un jeu de plateforme correct, sans grande originalité.



SONIC HEROES

2003, SONIC TEAM

□ Ici, on contrôle l'un des membres d'un trio de personnages, non plus en 2D, mais en 3D. S'ils ne sont pas physiquement attachés ensemble, les personnages restent en formation serrée et s'attrapent de temps en temps pour se lancer les uns les autres. Non, ce n'est pas un sous-entendu sexuel.



SONIC ADVANCE 3

2004, DIMPS

□ Votre partenaire a un tout petit rôle dans ce jeu *Sonic* portable, puisqu'il n'a qu'un seul et unique pouvoir, à activer avec un bouton. Certes, on peut choisir parmi cinq personnages, mais ils sont interchangeables, donc relativement inintéressants.



» [Mega Drive] Des animations supplémentaires, trouvées dans une autre ROM, laissent penser que les niveaux du dessus contenaient de l'action.

“C'est probablement une bonne chose que *Sonic Crackers* ne soit pas sorti”

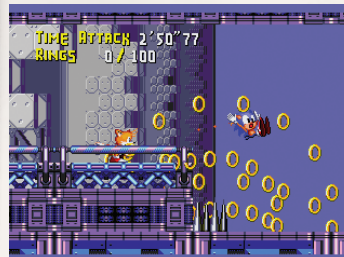
dans le ciel. Là, il n'y a rien à faire et aucune détection de collision, mais si on met la pause et qu'on appuie sur le bouton A, on passe au second stage, une fête foraine ou un parc d'attractions aux couleurs chatoyantes, devant un arrière-plan de ciel nocturne. Dans ce niveau, où les collisions sont très mal intégrées, on trouve notamment un looping extérieur. Une minute plus tard, on passe dans la dernière zone de la ROM, un autre niveau vu du dessus, dans une ambiance industrielle.

Finalement, le projet *Sonic Crackers* réapparaît sur 32X, sans doute pour combler le vide laissé par *Sonic Mars* parti sur Saturn. Son concept a été profondément modifié, puisqu'on se retrouve avec un spin-off mettant en scène Knuckles, dont le titre provisoire était *Knuckles' Ring Star*. Tous les éléments graphiques de la version Mega Drive ont été effacés, tout comme les sections vues du

dessus – quant à Sonic et Tails, ils pointent eux aussi aux abonnés absents, remplacés par Knuckles et divers compagnons, dont Vector, un crocodile mis de côté lors de la production du tout premier *Sonic*, et Mighty, le tatou du jeu d'arcade isométrique *Sega Sonic The Hedgehog*. Quand le jeu sort sous le nom de *Knuckles' Chaotix*, tout ce qu'il reste de *Sonic Crackers*, c'est la mécanique du *Combi-Ring* élastique



» [Mega Drive] Gagner de la vitesse en tirant et en relâchant le lien entre Sonic et Tails est au cœur de la plupart des mécaniques de jeu.



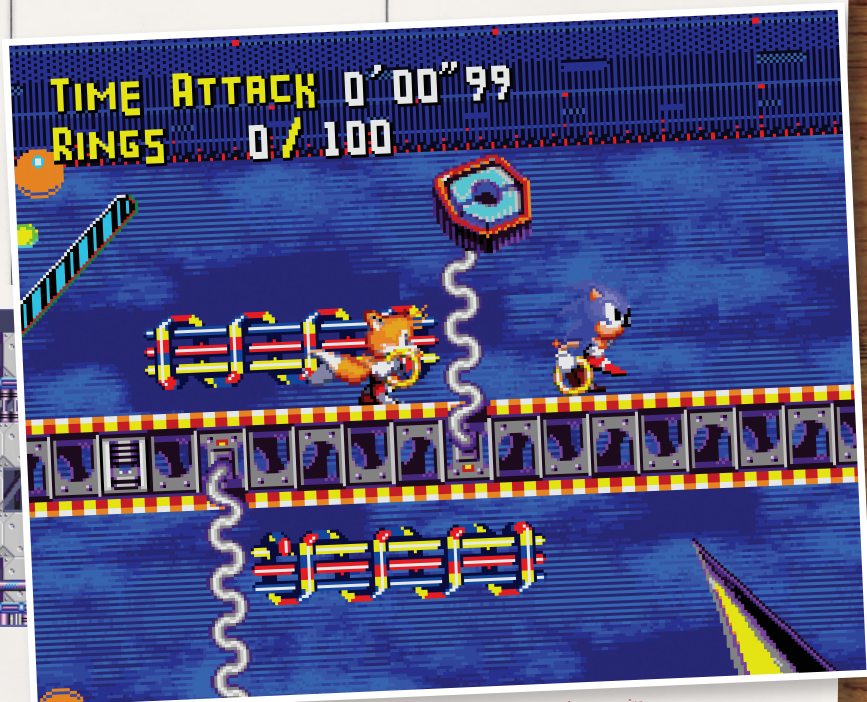
» [Mega Drive] Très peu d'obstacles ont été intégrés et on ne peut pas ramasser les anneaux.

et quelques musiques.

L'authenticité de cette ROM a été mise en doute, mais plusieurs sources légitimes semblent la corroborer. On trouve notamment une référence '*SonicCrackersS32X*' dans la ROM du prototype de *Knuckles' Chaotix*, et *Sonic Stadium* est mentionné plusieurs fois dans le *design document* de *Sonic Mars*, ainsi que dans un article sur les jeux *Sonic* annulés du magazine *Sega Power* de novembre 1995. Et surtout, des sprites de Tails vus du dessus

ont été découverts dans la ROM du prototype de *Yu Yu Hakusho*, seule indication concrète de ce qui a pu se passer entre le prototype trouvé par Evil Empire et un prototype de *Chaotix* datant de 1994.

C'est probablement une bonne chose que *Sonic Crackers* ne soit pas sorti : la Mega Drive n'avait pas vraiment besoin d'un nouveau jeu de plateforme *Sonic* en 1995, après le duo *Sonic 3* et *Sonic & Knuckles* de 1994, tandis que la 32X avait, elle, cruellement besoin de l'aide d'une star. Knuckles ne rivalise pas avec Sonic sur ce point, mais il était tout de même plutôt populaire à l'époque, et le game design 'élastique' expérimental était plus taillé pour un spin-off que pour un titre de la série principale. Mais il n'y avait pas grand-chose à récupérer, dans le prototype de *Sonic Crackers*, mis à part la musique, qui a justement été reprise. Si *Sonic Crackers* éveille certes notre curiosité, ça ne va tout de même pas nous empêcher de dormir... *



» [Mega Drive] Un niveau 'parc d'attractions' haut en couleur, mais au design encore très sommaire.

EARTHWORM JIM

TM



EARTHWORM JIM, le premier jeu de **SHINY ENTERTAINMENT**, était un pur festival d'action, auquel il aurait été dommage de ne pas offrir une suite. **NICK BRUTY** nous raconte la course contre la montre de Shiny pour livrer un deuxième volet aussi dingue qu'éclectique...

Indiscutablement, *Earthworm Jim* a été un grand succès.

Non seulement le premier jeu de Shiny s'est-il bien vendu à sa sortie en 1994, enseveli sous les louanges, mais il a aussi décroché le titre de Jeu Sega de l'année et été décliné à toutes les sauces – jouets, série télé, bande dessinée... Mais avant toute cette gloire, Shiny a connu une année épuisante, à imaginer l'univers d'*Earthworm Jim*, à négocier des accords de distribution, et bien sûr, à concevoir un jeu d'aussi belle facture. On aurait compris que Nick Bruty et toute l'équipe de Shiny prennent quelques vacances méritées après la sortie du jeu, mais comme l'explique l'ancien directeur artistique du studio, ils n'ont pas eu le temps de souffler : "C'était très dur", nous confesse-t-il. "On a fondé la société et commencé le jeu en même temps, et il y avait des tas de choses à faire... à la fin, j'étais totalement lessivé. Puis Sega nous a demandé de faire la version Mega-CD, alors on a aussitôt enchaîné pour vite ajouter un niveau supplémentaire à cette version, avant de basculer directement sur *Jim 2*. Ça a été un calvaire, pour moi. J'étais peut-être un peu plus rincé que les autres – j'avais conçu beaucoup de niveaux du jeu –, mais on n'avait pas le choix : il fallait battre le fer tant qu'il était chaud."



» [Mega Drive] Dès le départ, Jim est une cible à abattre. Pas question de se faire descendre par une pieuvre!

Comme pour le premier *Earthworm Jim*, Shiny part d'une feuille blanche pour cette suite, attendant que ses graphistes la remplissent d'idées folles et merveilleuses : "Ça a toujours été très organique", se souvient Nick. "Quand Doug TenNapel nous a présenté ces personnages très éclectiques pour la première fois, il n'y avait pas de monde cohérent, derrière. On pouvait faire tout ce qu'on voulait, avec Jim. On discutait, on échangeait nos idées, mais la plupart des niveaux sont vraiment nés sous le crayon des *background artists*,

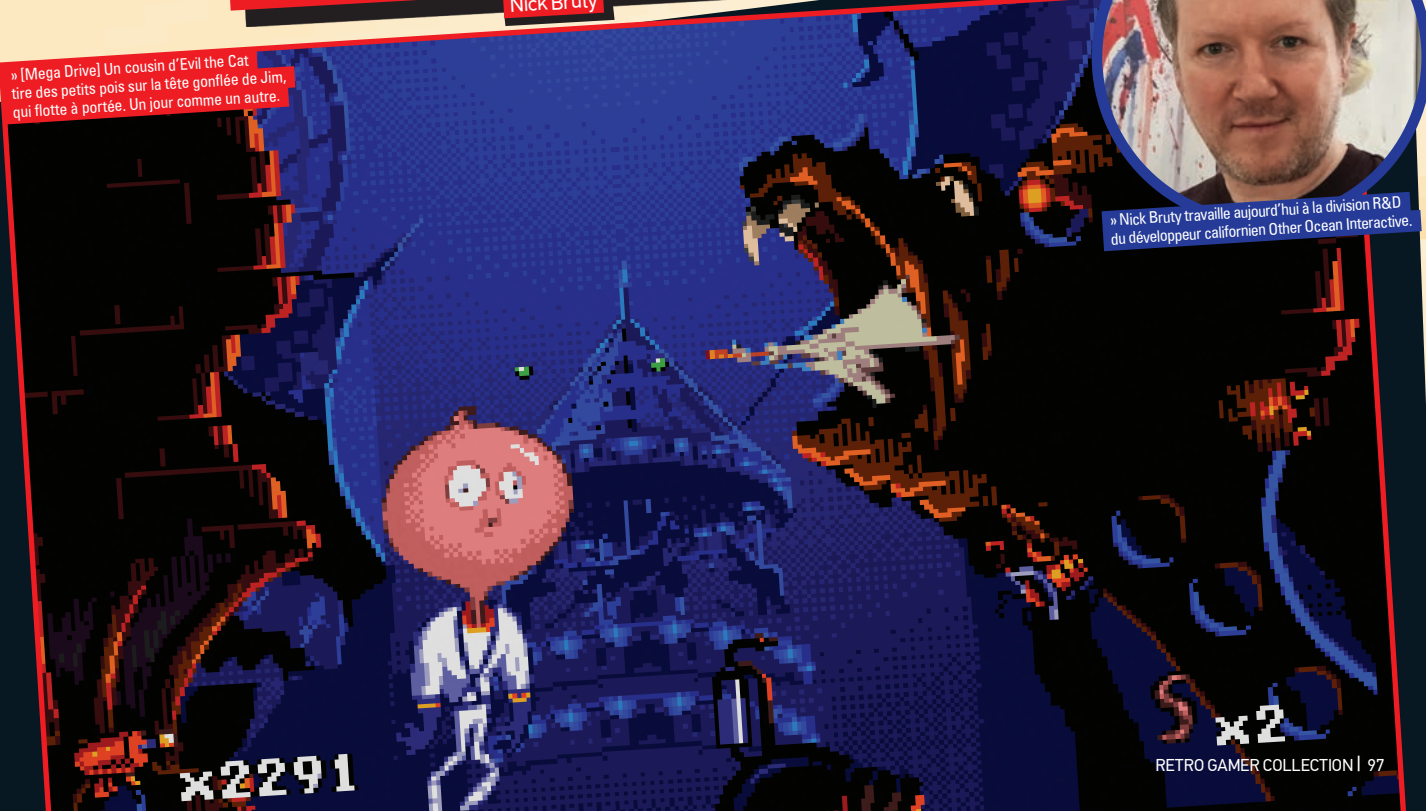
à savoir Steve Crow, Mark Lorenzen et moi-même. En gros, on concevait les niveaux qu'on voulait."

Pendant que l'équipe artistique de Shiny modèle les concepts des niveaux, les animateurs, de leur côté, donnent vie aux personnages selon les mêmes méthodes qu'ils avaient mises au point quand ils travaillaient encore chez Virgin Games. "On a repris le système d'animation d'*Aladdin*, avec des celluloids scannés", explique Nick. "On n'avait pas les dessinateurs de Disney, mais on avait des animateurs

“ On n'avait pas le choix : il fallait battre le fer tant qu'il était chaud ”

Nick Bruty

» [Mega Drive] Un cousin d'Evil the Cat tire des petits pois sur la tête gonflée de Jim, qui flotte à portée. Un jour comme un autre.



» Nick Bruty travaille aujourd'hui à la division R&D du développeur californien Other Ocean Interactive.

INFOS

- » ÉDITEUR : Playmates
- » DÉVELOPPEUR : Shiny Entertainment
- » SORTIE : 1995
- » PLATEFORMES : Mega Drive, diverses
- » GENRE : Plateformes



EARTHWORM JIM 2 EN BREF

Si le premier *Earthworm Jim* est un *run-and-gun* assez classique avec des intermédiaires non-plateforme, sa suite mélange des niveaux aux genres très éclectiques. Le jeu est surtout très bizarre, avec entre autres des passages où l'on doit empêcher les extraterrestres d'enlever des vaches, ou un niveau où l'on doit s'échapper d'une planète... en viande.





DU MÊME DÉV'

EARTHWORM JIM

(CI-DESSUS)

PLATEFORMES :
DIVERSES

ANNÉE : 1994

MDK

PLATEFORMES :
DIVERSES

ANNÉE : 1997

WILD 9

PLATEFORME :
PLAYSTATION

ANNÉE : 1998



« [Mega Drive] Snott le Mucus joue les parachutes sur une planète en viande. »



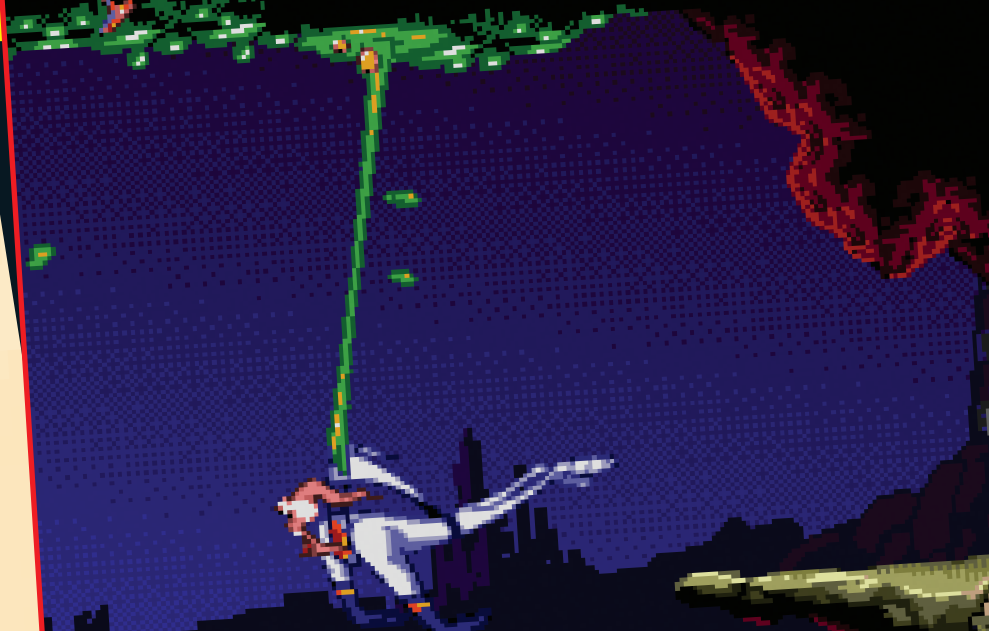
« [Mega Drive] Le boss final de la planète bidoche ne pouvait être qu'un gros steak. »

► incroyables – Mike Dietz, Ed Schofield, et bien sûr Doug TenNapel. C'était de bons illustrateurs, qui dessinaient de beaux personnages et savaient faire des cartoons. Ils avaient tout le talent nécessaire pour créer ces animations."

Cependant, Nick émet des réserves sur une animation spécifique, moins pour des raisons esthétiques que personnelles : "Je n'aimais pas Snott, plus pour des raisons visuelles qu'autre chose. Je n'aimais pas le personnage. Je trouvais le concept un peu trop facile."

Nick lui préfère de loin les armes présentes dans le jeu, du *Bam Blaster* à l'inutile *Bubble Gun* : "Ce qui importait, ce n'était pas tant ce qu'elles apportaient au gameplay que le fait qu'elles soient le plus ridicules possible !", nous dit Nick. "La plupart du temps, on joue avec l'arme de base. C'était vraiment surtout pour le fun, on n'a pas mis grand-chose dans le jeu qui soit vraiment imaginé pour ces armes ultra-ridicules."

Le design des niveaux fut sans doute la tâche la plus ardue, notamment pour réaliser les concepts imaginés pour l'occasion, notamment un niveau techniquement impressionnant conçu par Mark Lorenzen où Jim se blaste un chemin à travers des murs en terre. "Mark avait bossé sur *Vectorman*, un jeu plein d'effets techniques sympas, donc il s'y connaissait en effets cool", nous dit Nick. "Mais on n'arrivait pas à faire fonctionner ce niveau. C'était sans doute le plus complexe qu'on ait jamais fait, à ce moment, et le moteur de jeu avait du mal. Ça pouvait très bien tourner à un moment, et



“ On a pris nous-mêmes toutes les décisions, les bonnes comme les mauvaises ”

Nick Bruty

ça pouvait être totalement la cata à un autre. Je crois qu'il a passé des nuits blanches à se demander si ça fonctionnerait un jour !"

Les niveaux-bonus bondissants n'ont pas non plus été faciles à élaborer. "Cette mécanique devait être en 2D vue de côté, pas en perspective, comme les niveaux interstitiels originaux", explique Nick. "On ne voulait pas refaire la même chose. Il y avait un jeu avec un pompier qui nous avait bien éclatés, et on s'est dit qu'on allait faire notre propre version !"

Shiny revisite aussi les émissions télé américaines avec sa patte surréaliste dans un niveau bonus additionnel se déroulant sur une planète intestinale. Nick nie fermement s'être inspiré de ses propres habitudes télévisuelles :

"Ça vient de Doug, je ne regardais pas ce genre de trucs ! Mais on adorait ce qu'il avait fait. Je crois que toutes les questions étaient complètement débiles et qu'aucune réponse n'était juste ! Ça rajoutait un grain de folie au jeu."

Earthworm Jim 2 devient encore plus fou quand Nick s'inspire de ses souvenirs des salles d'arcade pour un niveau où le super-lombric, à bord de sa fusée de poche, doit guider une bombe dans un jeu de tir isométrique. "Eh bien, j'ai toujours adoré *Zaxxon*", nous avoue Nick. "C'était un peu trop difficile pour moi, mais j'ai toujours aimé les jeux isométriques, depuis l'époque du Spectrum. Le moteur de jeu n'était pas conçu pour ça, donc au final, c'est juste du scrolling et Jim n'interagit pas avec le plan du sol. Ça facilitait les choses."

En revanche, le niveau de Steve

CONVER (DE TERRE) SIONS

Le lombric pète aussi les plombs sur d'autres supports...



SNES

□ Identique en termes de gameplay, la version SNES du jeu affiche des arrière-plans légèrement modifiés, comme dans ce niveau qui se déroule devant un crépuscule violet au lieu d'une aube orangée. Certains niveaux d'*Earthworm Jim 2* SNES exploitent des effets hardware absents sur la console 16-bits de Sega.



PC

□ Sous DOS, *Earthworm Jim 2* ravit avec sa bande-son de qualité CD, mais déçoit en oubliant d'inclure *Lorenzen's Soil*, le niveau où l'on se creuse un chemin dans le sol à coup de blaster. Mais pourquoi diable ?



SATURN

□ Si l'équipe de Shiny ne s'était pas scindée et n'avait pas troqué les sprites pour les polygones et la pâte à modeler, ils auraient sans doute fait *Earthworm Jim 3* sur Saturn, en lieu et place de ce portage d'*Earthworm Jim 2*. Le studio Screaming Pink a créé les arrière-plans 3D de cette version et son écran de fin précalculé. À part ça et le son CD, c'est exactement le même jeu.



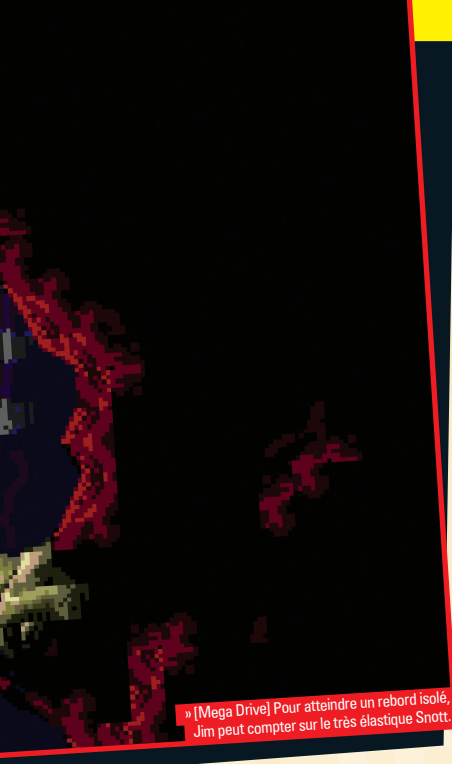
PLAYSTATION

□ Sur PlayStation, *Earthworm Jim 2* a aussi été converti par Screaming Pink, avec la même bande-son CD que sur PC. La seule vraie différence entre les versions Sony et Sega sont l'absence d'un écran post-générique à la toute fin et de parallaxe sur le premier niveau.



GAME BOY ADVANCE

□ Ça aurait pu être aussi bon que la version SNES, mais ce n'est hélas pas le cas. Les niveaux sont bien retranscrits, mais hélas, la lenteur du jeu est horriblement frustrante. En outre, les animations sont plus sombres et les sons et musiques compressés sont un supplice pour les oreilles.



» [Mega Drive] Pour atteindre un rebord isolé, Jim peut compter sur le très élastique Snott.

Crow, où Jim met son pouce dans la bouche et souffle pour faire gonfler sa tête et flotter dans les airs en évitant toutes sortes d'adversaires et d'obstacles, est loin d'avoir été facile à concevoir. "Je ne me souviens pas d'où est sortie l'idée", nous dit Nick. "Parfois, ça venait des animateurs. Ils avaient envie de voir telle ou telle chose et cherchaient comment l'intégrer au jeu. Je ne me rappelle pas qui a eu l'idée, mais Mike Dietz était un vrai fan des Tex Avery et de ce genre de trucs, alors c'était peut-être bien lui."

Nick nous raconte aussi une anecdote vécue qui a inspiré le cauchemar bureaucratique d'*Earthworm Jim 2*, plein de montagnes de formulaires et de classeurs tueurs : "ISO 9000, le pur niveau dystopique!", s'amuse Nick. "Le nom vient d'une sorte de processus institutionnel. Quand on était chez Virgin Games, un vieux type du management s'est pointé et nous a forcés à le faire. C'était pénible, parce que ce type n'y comprenait rien aux jeux. Ça n'a pas du tout fonctionné, et on était contents d'y échapper en quittant Virgin, mais ça nous a marqués."

Nous évoquons également une certaine obsession pour les vaches qui transpire du jeu. "Ça peut sembler bizarre, de l'extérieur, mais ça représente notre état d'esprit, quand on faisait ces jeux. Si vous prenez toute l'énergie et la folie d'*Earthworm*

Jim et que vous lui donnez la forme d'un animal, cet animal ne peut être qu'une vache. Ça nous avait l'air très sensé, au début. Et plus on avançait dans le jeu, plus ça le semblait."

Le développement touche à sa fin, et Nick nous apprend qu'il n'y a pas vraiment eu de phase de test, ni chez

Shiny ni chez son distributeur

Playmates Interactive : "Playmate n'a rien supervisé du tout", nous dit Nick. "Ils n'y connaissent pas grand-chose. Ils nous faisaient juste confiance parce qu'on était des concepteurs de jeux expérimentés. On a pris nous-mêmes toutes les décisions, les bonnes comme les mauvaises. On s'est un peu ratés sur la courbe de difficulté."

S'il est vrai que le challenge est assez inégal, *Earthworm Jim 2* n'en est pas moins aussi bien accueilli par la critique que son prédécesseur, à sa sortie. Mais Nick a déjà la tête ailleurs : "Je n'étais pas objectif, ce n'était pas une bonne période de ma vie et je voulais laisser ce chapitre derrière moi."

Le fait que David Perry ait aussi revendu Shiny à Interplay Entertainment à cette époque explique peut-être en partie pourquoi le troisième volet des *Earthworm Jim* a été externalisé. "Il se passait tant de trucs dans tous les coins qu'on s'en est détournés. Et puis, je crois que tout le monde en avait un peu marre, d'*Earthworm Jim*", nous dit Nick. "On avait besoin de s'en écarter quelque temps. Avec le recul, ça semble dingue qu'on n'ait pas fait un *Jim 3*, qu'on l'ait laissé à Interplay, mais sur le moment, on n'avait pas vraiment envie de s'en occuper."

Aujourd'hui, Nick porte un regard très philosophique sur *Earthworm Jim 2* : "C'est plus bizarre et plus bizarrement esthétique que le premier jeu, mais je pense que c'est pas mal. Si c'était possible, je changerais quelques trucs. On aurait pu améliorer les mécaniques du premier jeu, au lieu de seulement diversifier les niveaux. C'était difficile, mais quand on fait quelque chose qui a du succès, on lui doit de la reconnaissance." ★

» [Mega Drive] Éradiquez les obstacles qui se dressent devant vous lors de l'ultime course contre le maléfique Psy-Crow.



LE MAKING OF D'EARTHWORM JIM 2

POÉTIQUEMENT FRAPPADINGUE

La douce folie d'*Earthworm Jim 2*

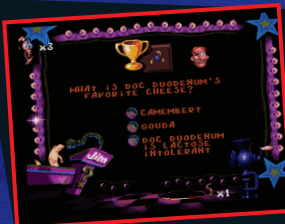
LE TOBOGGAN À COCHONS

■ Ce n'est pas qu'une distraction rigolote, car ça permet de lancer un porc dans le bocal de Bob le poisson rouge tueur, pour que Jim puisse traverser ledit bocal sans se faire bouffer.



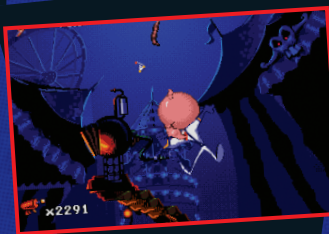
L'ÉMISSION TÉLÉ

■ Un intermède vraiment surréaliste, où l'on doit répondre à un questionnaire à choix multiples. La réponse la plus vraisemblable est toujours la mauvaise, et les autres n'ont aucun sens. En bref, c'est un jeu de hasard où l'on peut gagner des power-ups.



LA TÊTE GONFLABLE

■ Dans tout un niveau, Jim peut gonfler et dégonfler sa tête pour flotter dans les airs à travers une course d'obstacles. Gare aux attaques de l'infâme Flagitious le chat!



LES VACHES EXPLOSIVES

■ Dépêchez-vous de jeter les vaches dans la piscine de lait avant qu'elles explosent!



MINI-ELVIS

■ Lâchez les commandes un instant et vous verrez Jim fabriquer un minuscule Elvis qui va danser un rock endiablé dans la paume de sa main.

LES Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade IRRÉDUCTIBLES



FLIP MAZE

DÉVELOPPEUR : MOSS ANNÉE : 1999 GENRE : PUZZLE

On pourrait penser qu'on a largement assez de puzzle games mignons, sur consoles, mais parfois, on croise des titres comme *Flip Maze* qu'on aimerait bien avoir aussi chez soi. En appuyant sur un bouton, votre personnage échange la tuile qu'il transporte avec celle sur laquelle il se tient – sauf que chaque tuile posée est placée à l'envers, son dos blanc frappé d'un emblème. Quand trois tuiles retournées du même type se retrouvent côte à côte, elles disparaissent en révélant les tuiles placées en dessous et en retournant temporairement les tuiles adjacentes, dans un éclair. Avec un peu de pratique, on peut donc enchaîner de gros combos avec des retournements favorables.

Dans le mode *Endless* standard, des blocs de glace viennent bloquer des tuiles et peuvent vous pousser hors du plateau de jeu. Vous pouvez cependant les détruire avec l'éclair qui accompagne la disparition des chaînes, ou les pousser sur le plateau s'il y a la place. Si ce mode de jeu est sympa, c'est surtout le mode deux joueurs qui se distingue : chacun joue sur son propre plateau et peut envoyer des tas de blocs de glace à l'adversaire en déclenchant des combos. Autant dire que la tension monte vite...

Flip Maze est plein de bonnes choses, entre son mode duel et ses petits personnages qui se promènent sur le plateau – un concept qu'on croise assez régulièrement dans des jeux des années 90, comme *Devil Dice* ou *Kurushi*. Malheureusement, en 1999, les jeux Moss n'étaient pas convertis sur console, ce qui n'a pas empêché le studio de gagner assez d'argent avec *Flip Maze* pour créer ensuite d'autres titres plus connus, comme *Raiden III* ou *Caladrius Blaze*.

Ces trois cœurs forment une chaîne – le principe de base pour enlever des tuiles et progresser dans le jeu. On peut normalement relier jusqu'à 5 tuiles.



Même sous la glace, les tuiles retournées restent valides pour les chaînes, donc en jouant bien, on peut creuser sous la glace !

ALTERNATIVE CONVERTIE

MUSAPEY'S CHOCO MARKER

2002

Ecole n'est pas non plus un studio très connu, mais *Musapey's Choco Marker* est un chouette petit puzzle game où un personnage manipule directement les éléments du plateau de jeu, comme dans *Flip Maze*. Et un portage Dreamcast décent a sauvé *Musapey's Choco Marker* de l'oubli.



Cette jauge indique le nombre de blocs de glace en jeu. Jusque là, ça va, mais quand ça vire au rouge, c'est que vous êtes dans la mouise.

Ici, vous pouvez voir un groupe de tuiles à moitié retournées. Mais ça ne va rien donner, sans tuiles adjacentes à relier.

PNICKIES

DÉVELOPPEUR : CAPCOM/COMPILE ANNÉE : 1994 GENRE : PUZZLE

Si *Pnickies* ressemble un peu à *Puyo Puyo*, c'est peut-être parce que ces deux titres ont plein de points communs : des blobs de couleur qui tombent par paire, qu'on peut déplacer et faire pivoter pour se fondre à d'autres blobs de la même couleur... Certains blobs de *Pnickies* contiennent des étoiles, et quand deux étoiles se retrouvent dans le même tas

de blobs, ce dernier disparaît. L'effondrement des blobs qui en résulte peut aussi déclencher des combos.

Le jeu vire rapidement à la mise en place de gros blocs de même couleur, mais l'équilibre est délicat : il faut savoir à la fois se débarrasser des blocs tout en gardant une zone de sécurité où stocker les étoiles qui risquent de détruire trop rapidement votre labeur. Les très bons joueurs peuvent assembler des tas de plus de 50 blobs, mais ça demande de l'expérience et du talent pour en arriver là ! *Pnickies* n'est jamais sorti des salles d'arcade japonaises, aussi soupçonne-t-on qu'il n'a pas très bien fonctionné, sinon Capcom l'aurait sans doute au moins exporté en Occident.



» [Arcade] Quand le tas vert disparaît, il déclenchera un combo qui effacera aussi le tas bleu.

ALTERNATIVE CONVERTIE

PUYO PUYO 2

1994

On aurait aimé mettre autre chose, mais les deux jeux sont si proches que ça aurait été irrespectueux. Vous connaissez le principe : assemblez quatre blobs de même couleur pour les faire disparaître. Enchaînez les combos pour gêner l'adversaire. Déclenchez de gros combos pour l'humilier.



ALTERNATIVE CONVERTIE

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

1996

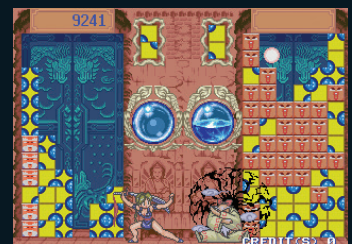
Si les deux jeux se jouent assez différemment, *Toryumon* et *Super Puzzle Fighter II Turbo* mettent tous deux en scène des combattants qui s'affrontent à coups de blocs de puzzle. Et dans les deux cas, une grosse attaque peut vite renverser l'avantage...



TORYUMON

DÉVELOPPEUR : JAMP/SEGA ANNÉE : 1994 GENRE : PUZZLE

Dans ce *puzzle game* sorti seulement au Japon, le but est d'assembler des tuiles qui tombent par paire pour que leurs angles correspondent et forment des cercles complets. Quand vous y parvenez, le personnage que vous avez choisi en début de partie attaque son adversaire. Ça peut sembler simpliste, mais on se rend rapidement compte qu'il y a des subtilités. Si on peut (certes difficilement) déclencher des combos et préparer le terrain pour créer plusieurs cercles d'un seul coup, la meilleure façon d'occasionner de gros dégâts à l'adversaire, c'est en lui retournant ses propres attaques. Quand vous complétez un cercle, les blocs adjacents arborant le visage de l'adversaire se transforment en tuile avec une portion de cercle à



» [Arcade] Le joueur à gauche a survécu à une attaque et renvoie la balle au joueur de droite.

chaque angle, qui peuvent vous fournir une sacrée puissance de frappe en un clin d'œil.

S'il n'est pas aussi coloré que la plupart des *puzzle games*, *Toryumon* est une alternative intéressante à un sous-genre de jeux manquant trop souvent d'originalité. Quel dommage que personne n'ait voulu le porter sur console !

DÉPASSE PAS LES BORNES

PUZZLE KING : DANCE & PUZZLE

DÉVELOPPEUR : EOLITH ANNÉE : 1998 GENRE : PUZZLE

Le studio coréen Eolith est surtout connu pour ses collaborations avec des développeurs plus réputés, et on comprend pourquoi, quand on voit des jeux comme celui-ci. *Puzzle King : Dance & Puzzle* ne fait rien de son thème 'danse' et se cantonne strictement à des mécaniques de puzzle, hélas trop chargées pour être appréciables.

Un premier bouton sert à relier deux blocs du même type pour les faire disparaître. Des enchaînements peuvent se produire quand les blocs placés au-dessus tombent. Un autre bouton sert à contrôler les nouveaux

blocs qui tombent sporadiquement du haut de l'écran. Toutes sortes de règles limitent les liens possibles et toutes sortes de power-ups viennent compliquer les choses (des pots de peinture, des objets qui effacent des rangées de blocs, etc.).

Il y a beaucoup de choses, mais la sauce ne prend pas. La faute, sans doute, à des mécaniques confuses. Pourquoi diriger des blocs au lieu de les éliminer ? Les combos ont-ils un quelconque intérêt ? Pourquoi se fatiguer à jouer à ça, alors qu'il y a des tas de *puzzle games* bien mieux fichus ?



LES ARCHITECTES 8 - B I T S

On prend trop rarement le temps d'observer
les constructions qui nous entourent au quotidien,
et il en va de même dans les mondes de jeux vidéo.
C'est pourquoi nous avons voulu rendre ici hommage
aux bâtisseurs des paysages urbains de l'ère 8-bits...

Les premiers mondes de jeux vidéo étaient des environnements mornes et désolés. Des vaisseaux oblongs traversaient le vide, sans rien de mieux à faire que de se tirer dessus à vue. Des raquettes de tennis abstraites se renvoyaient des balles carrées sur des terrains d'un noir d'encre. Et peu à peu, des mondes plus étoffés sont apparus. Des villes entières ont commencé à pousser. Mais les espaces urbains ont des règles : il leur faut des résidences pour que leurs habitants dorment, mangent et regardent la télé ; des lieux de travail ; des routes pour relier ces zones ; des feux de signalisation pour réguler la circulation ; des égouts... Si l'on peut représenter l'espace avec un fond noir, il en faut davantage pour dépeindre des espaces urbains.

On peut tout de même conserver le fond noir pour représenter un ciel nocturne, comme à l'arrière-plan des six villes hautement stylisées de *Missile Command*. Les premières villes des jeux vidéo étaient souvent de simples poignées de pixels, des éléments de décor lointains, voire des cibles. Ce contexte fait d'ailleurs toute la

force de *Missile Command*, avec ces millions de vies minuscules, monochromes et anonymes à sauver de l'apocalypse.

À l'inverse, *Rampage* se fait un devoir de démolir une ville pleine de couleurs et de petits bonshommes, dans une ambiance arcade bon enfant. Les bâtiments des différentes villes que George, Lizzie et Ralph se délectent à démolir sont procéduraux, et chaque niveau/ville a ses particularités : des arrière-plans évocateurs, un style architectural spécifique, des bus locaux, l'uniforme de ses soldats...

Certes, l'illusion n'est pas parfaite, mais on a au moins l'impression que chaque écran est différent, et que l'action se déroule bel et bien en pleine ville.

Puis sont venus des environnements plus explorables, comme ceux du très similaire *The Movie Monster Game* d'Epyx, avec ses villes devenues plus identifiables grâce à leurs monuments reconnaissables. Incarner des versions officielles et autorisées de Megatron, de Godzilla ou du Blob ravageant la Tour de Tokyo, Big Ben ou la Statue de la



» [Amstrad CPC] Qui sont les vrais monstres, dans *Rampage*? Le joueur, ou les petits personnages qui veulent les tuer? Vu comment on s'éclate à les piétiner, pas d'hésitation : c'est bien nous!

Liberté, tout en terrorisant les autochtones, en poursuivant les voitures et en évitant l'armée, c'est un véritable plaisir. Mais malgré une vue isométrique, des quartiers plus réalistes et des villes plus étendues, l'urbanisme ambitieux de *The Movie Monster Game* ne réussit pas à être aussi immersif qu'une simple scène de *Saucer Attack*! Bien sûr, c'est un jeu plus simpliste, mais étrangement on s'y croit, dans cette ville de Washington colorée et détaillée convertie en stand de tir pour OVNI. Tout comme dans le film *Le jour où la Terre s'arrête* de 1951, planter le décor dans la très reconnaissable capitale américaine permet de relier facilement le jeu à la réalité. D'autres jeux exploitent la même combine, comme *International Karate* qui installe son premier combat sous le Pont de Sydney, face au célèbre Opéra. Cela le distingue immédiatement des dojos tranquilles et des pics enneigés d'un *The Way Of The Exploding Fist*, mais ça lui donne également un côté plus moderne et une plus grande proximité avec les joueurs.

California Games n'oublie pas de son côté de justifier son titre en mettant le panneau Hollywood et le pont du Golden Gate, pour les mêmes raisons.

Le problème de ces villes, aussi jolies soient-elles, c'est qu'elles ne sont finalement rien de



» [C64] On se la pète un max', genoux fléchis, devant le célèbre panneau Hollywood, dans *California Games*.

plus que des décors de carte postale. Que l'on soit à Paris (dans *Bob Winner*), à Moscou (dans *Human Killing Machine*) ou à Athènes (dans *Bomb Jack*), on ne peut pas les visiter, ressentir leur énergie, croiser leurs habitants. Pour expérimenter cela, même de façon rudimentaire, il faut attendre l'émergence d'un genre de jeux bien spécifique : des titres qui vont chercher la bagarre dans les ruelles sordides de quartiers mal famés...

S'inspirant des dystopies urbaines de films comme *Les Guerriers de la nuit* ou *Les rues de feu*, les beat-'em-alls en scrolling de côté étaient en pleine gloire, à la fin des années 80. Quelques jeux d'arcade à succès, comme *Dragon Ninja*, *Renegade* ou *The Ninja Warriors*, ont eu droit à des portages sur microordinateurs, suivis par une ribambelle de titres du même genre, dont *Street Warriors* de Silverbird ou *Time Fighter* de CRL, quand de plus modestes éditeurs sont entrés dans la danse.

Évidemment, ces titres ne dépeignent pas les plus belles facettes de la vie civique. À l'instar de son pendant cinématographique, ce genre

LES ARCHITECTES 8-BITS



» [ZX Spectrum] La ville où l'on enquête dans l'excellent *Contact Sam Cruise* est étonnamment détaillée.

» [C64] Titre oblige, *International Karate* vous fait voir du pays, comme ici l'Australie, avec une vue imprenable sur l'Opéra de Sydney.



» [C64] Un soleil bleu, un drapeau américain qui flotte fièrement au vent... Washington se pare de ses plus beaux atours pour accueillir les aliens qui veulent la détruire dans *Saucer Attack*!



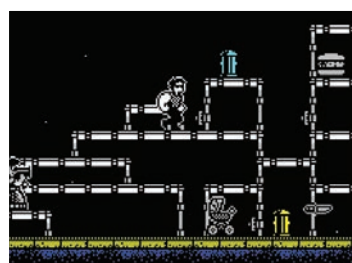
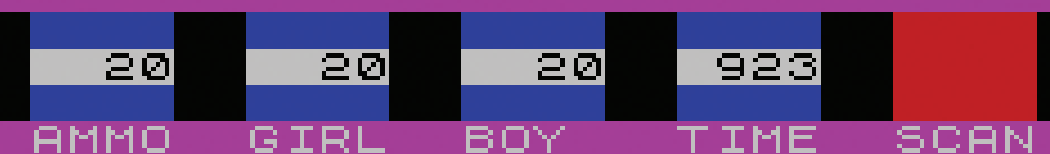
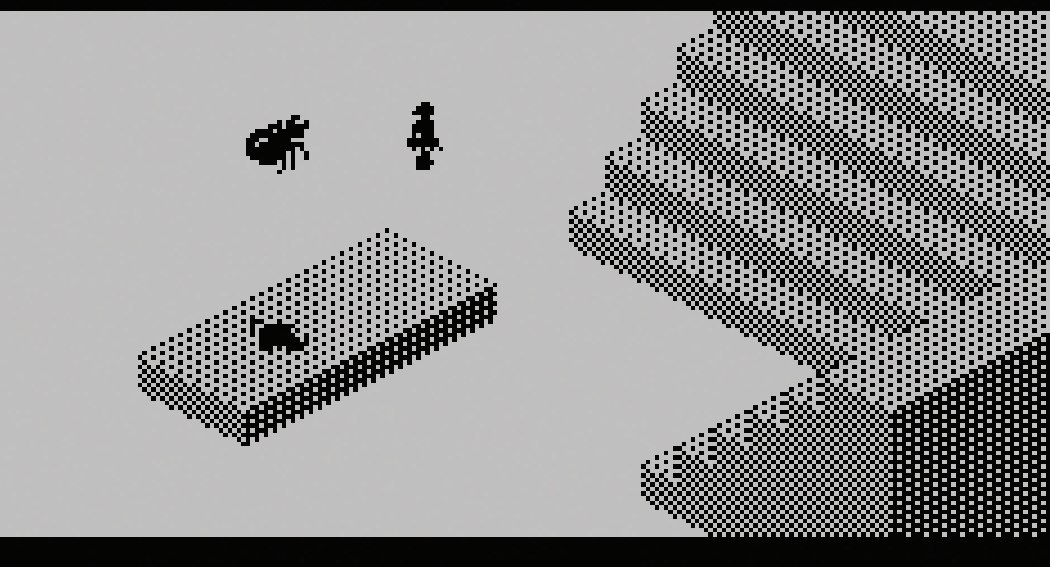
» Antscher, la ville d'*Ant Attack*, est l'œuvre de Sandy White.

» [ZX Spectrum] Un petit moment de répit dans 720°, avant de se faire attaquer par un essaim d'abeilles... en pleine ville ?



SCORE : 709

Rescued : 1



» [ZX Spectrum] De très bons jeux techniquement impressionnants, comme *Cobra*, réussissent à s'en sortir avec des environnements pourtant très abstraits.

» [C64] C'est totalement immoral, de taper un vieil aveugle, mais... c'est quand même rigolo dans *Street Hassle*.



» [Amstrad CPC] Dans *Double Dragon*, les graffiti et les affiches publicitaires insufflent de la vie dans les rues de la ville.

► de jeux s'appuie sur la paranoïa de l'époque envers ces quartiers mal famés, cloaques où la loi et l'ordre n'ont pas droit de cité, prêts à exploser à la moindre étincelle. Des skinheads hantent les parcs de *Target : Renegade*, des dominatrices adeptes du fouet patrouillent dans les rues de *Double Dragon*, et les allées de pratiquement tous les jeux du genre sont infestées de criminels et autres boulets de la société. Jouant la carte de l'humour, *Street Hassle* préfère vous confier le rôle du voyou qui terrorise les aveugles et les petites vieilles du quartier. Reste que la ville n'est toujours qu'un ring où deux factions rivales s'affrontent jusqu'à ce que mort – ou du moins *game over* – s'ensuive.

Ces tensions exagérées ne se reflètent pas que dans l'aspect des protagonistes, mais aussi dans l'esthétique des environnements, où tous les codes du délabrement urbain se sont donné rendez-vous, des posters Warholiens sur les murs de *Shinobi* aux carcasses de voitures et piles de pneus de la décharge de *Vigilante*, en passant par les vitrines condamnées, les fenêtres brisées et les barils en feu de tant de titres du même acabit.

L'influence des dystopies hollywoodiennes n'est pas qu'indirecte, puisque ses héros solitaires, ardents défenseurs de la justice,

CONSOLE ARRIVE EN VILLE

Nous, tout ce qu'on veut, c'est être heureux dans les grandes cités de nos consoles 8-bits



DRACULA INTELLIVISION

□ Sachant que l'Intellivision est sortie en 1979, les décors urbains très reconnaissables du jeu, qui scrollent et passent du jour à la nuit, sont une petite merveille technique. C'est toujours plus sympa de planter ses crocs dans des cous d'innocents dans de chouettes environnements que devant un fond uni.

RIVER CITY RANSOM

NES

□ *River City Ransom*, aussi connu sous le nom de *Street Gangs* dans les territoires PAL et sous celui de *Downtown Nekketsu Monogatari* au Japon, a redonné un coup de fouet au beat-'em-up en scrolling horizontal en y intégrant des éléments RPG et de monde ouvert, avec toutes sortes de boutiques chatoyantes et de restaurants appétissants.



THE BARD'S TALE: TALES OF THE UNKNOWN - VOLUME I

NES

□ La version NES de ce classique du RPG réussit à transcender les limites techniques de la génération des consoles 8-bits. Préparez-vous à explorer une cité de Skara Brae pleine d'auberges, de guildes, de temples et surtout, de dangers.

s'invitent également, dans leurs environnements naturels : le Detroit de *RoboCop*, le Los Angeles de *Cobra* ou la grosse Pomme du *Justicier de New York* sont autant de scènes de conflit où le sang des innocents imbibes les pavés de cités au bord du gouffre.

Si l'on met toute cette violence de côté, la première véritable expérience d'exploration d'un environnement urbain relativement réaliste se déroule à Antesch, la ville du célèbre *Ant Attack* de Sandy White.

"Bien avant d'envisager de concevoir une ville, ou même de créer un jeu, la genèse de structures urbaines est en fait arrivée par accident", nous dévoile l'intéressé. "Je m'amusais avec un programme de génération aléatoire de cubes isométriques sur mon Acorn Atom. Souvent, ça affichait des ensembles de cubes qui ressemblaient un peu à des ensembles de bâtiments, à des villes. En modifiant le code, ces paysages étranges ont gagné en cohérence, tout en gardant ce côté surréaliste à la Escher. Ces images avaient une vraie ambiance, un regard sur un autre monde."

Bâtir un univers urbain complet dans 16 Ko de mémoire est une tâche herculéenne : "Ça s'est construit de manière organique, petit à petit, sans plan initial. Au fur et à mesure que la surface de 128 carrés sur 128 se remplissait, il m'a pourtant fallu planifier les choses sur des grilles papier, avec un nombre dans chaque case pour indiquer le nombre de cubes empilés. Ça a demandé pas mal de travail, de mettre tout ça dans le Spectrum et de le sauver sur cassette. Une fois un bâtiment posé, je ne pouvais plus le déplacer sans toucher à tout le reste, un peu comme dans la réalité. J'ai bien sûr été influencé par l'architecture ►

URBANISME TEXTUEL

Les auteurs de fiction interactive ont bâti de formidables villes 8-bits. Steve Meretzky nous parle de la cité de Rockville de son jeu *A Mind Forever Voyaging*.



D'où vous est venue l'inspiration pour Rockville ?

Je voulais juste une ville américaine de taille moyenne. Je pensais que si j'en inventais une, les gens se l'accaparaient plus facilement. En plus, ça me donnait plus de liberté géographique. Quant à l'ambiance, elle a surtout été dictée par le contexte, par l'époque, et à quel point la cité est tombée sous le joug du Plan. L'idée de départ était quand même de faire une sorte de 'Nullepartville, USA'. Au fait, Rockville tient son nom de mon épouse, Betty Rock. Enfin, on s'est mariés juste un mois avant la sortie du jeu, donc techniquement, c'était encore ma fiancée, quand j'ai trouvé ce nom.

Comment avez-vous abordé le plan de la ville ? Avez-vous par exemple pris en compte les voies de navigation ?

J'ai fait des études d'architecture et d'urbanisme, alors je savais assez bien comment les villes grandissaient et évoluaient au fil du temps : les centres historiques denses, avec leurs monuments et leurs bâtiments municipaux énormes, les zones plus récentes, en périphérie... Si je n'ai pas eu de souci particulier pour créer la ville et la navigation en son sein, les dimensions de la cité ont posé problème. *A Mind Forever Voyaging* était la première des 'Fictions Interactives Plus' d'Infocom, et le jeu nécessitait 128 Ko pour tourner, au lieu de 64 Ko. C'était beaucoup, pour l'époque, et ça permettait d'avoir un exécutable qui faisait à peu près deux fois cette taille, 256 Ko. Mais c'était quand même limite, bien qu'il n'y ait que du code et

du texte. J'ai dû faire très attention à ne rien inclure qui ne soit pas absolument nécessaire à l'intrigue.

Pour vous, quelles sont les grandes différences entre des espaces urbains décrits et des environnements graphiques ?

On peut décrire un bâtiment, une intersection, un événement en 100 ou 200 octets. Concevoir une Rockville graphique aurait été totalement inconcevable, en 1985. Le premier point, c'est qu'une ville à 100 % en mode texte peut être plus grande, plus détaillée, donc plus réaliste. Et vu que j'ai voulu faire une 'Nullepartville, USA', chacun pouvait facilement visualiser les lieux, en s'appuyant sur sa propre ville, son propre quartier. C'était plus facile à faire avec des descriptions textuelles.

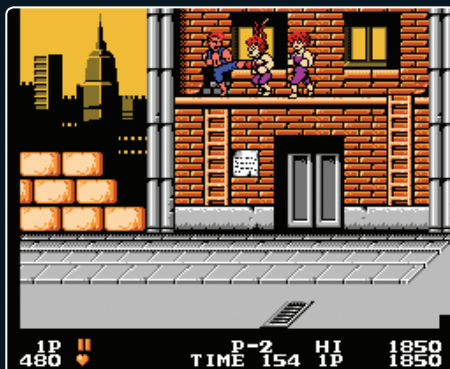
De quelle facette de Rockville êtes-vous le plus fier ?

Je dirais la nature malléable de la ville, qui tombe en morceaux, au fil du temps. Une fois encore, j'avais un nombre limité de Ko pour travailler, et je devais parfois représenter le changement d'ambiance d'un lieu en changeant juste un adjectif ou deux. C'était un vrai exercice, il fallait en faire le moins possible pour obtenir le plus de changements. Si je n'avais pas eu ce genre de contraintes, j'aurais entièrement réécrit les descriptions pour chaque décennie, mais au final, ça fonctionnait très bien comme ça. Ça laissait un sentiment de familiarité, tout en montrant que quelque chose n'allait pas, que quelque chose avait changé.

STREETS OF RAGE II

MASTER SYSTEM

Le gang de Mr X revient terroriser les citoyens innocents, donnant l'occasion à Sega d'affiner son jeu de combat en scrolling. Certes, la version Master System a moins de panache que ses grandes sœurs, mais on retrouve tous les codes du genre et les niveaux folkloriques qui vont avec : des ruelles sordides, des boîtes de nuit, des fronts de mer, et même des stades.



DOUBLE DRAGON

NES

Double Dragon est l'archétype du beat-'em-all urbain, la définition même du genre, le jeu qui a établi ses codes dans la conscience collective. Son portage NES n'est pas jouable à deux, mais les environnements urbains sont bel et bien au rendez-vous.

MOTOR CITY PATROL

NES

Motor City Patrol est un des tout premiers jeux de course en monde ouvert vu de dessus, et par définition, un précurseur de *Grand Theft Auto*. C'est aussi un jeu très mauvais (la licence Matchbox n'a pas dû aider) et très terne, mais il a le mérite de donner un aperçu du futur du jeu vidéo, avec ses cinq grandes circonscriptions à patrouiller.



ON S'Y CROIRAIT!

Des environnements urbains immersifs sur micros 8-bits

LES INCORRUPTIBLES

Infogrames a essayé de faire le même genre de choses deux ans plus tôt avec *Prohibition*, mais le Chicago des années 20 du jeu d'Ocean basé sur le film de Brian de Palma déborde de détails, du landau qui dévale les marches de la gare d'Union Station aux superbes voitures aux courbes classiques.



HILLSFAR

Les aventuriers peu scrupuleux peuvent vider tous les foyers de Hillsfar de leurs objets de valeur. Vous avez à chaque fois un temps limité pour explorer les lieux, les piller et vous échapper sans déclencher l'alarme. Fêtez votre réussite à la taverne du coin ou payez votre échec en affrontant les dangers de l'arène...

SNATCHER

Né sur l'humble MSX2 et les micros PC-8801, ce jeu d'Hideo Kojima est une aventure cyberpunk se déroulant dans une Neo Kobe City magnifiquement illustrée et détaillée, avec tout ce qu'il faut comme bars glauques, usines abandonnées et gratte-ciels qui s'étirent sur l'horizon.



JUDGE DREDD

Plus encore que ses buildings et ses racailles, c'est la carte interactive de Mega-City One qui séduit, dans ce jeu, avec ses jolies icônes explicites qui indiquent les crimes en cours. Sélectionnez-en un, et vous arrivez aussitôt sur la scène du délit, pour faire régner la loi (donc vous).

MERCENARY

Mercenary relève le pari ambitieux de modéliser une planète entière sur un micro 8-bits. Avec ses stades, ses musées, ses centres d'exposition et ses instituts, la mégapole ultramoderne de Central City est sans conteste le clou du spectacle.



BATMAN : THE CAPED CRUSADER

La plus belle représentation 8-bits de l'architecture de Gotham, avec ses imposants manoirs victoriens, ses grands entrepôts et ses tours d'affaires qui se découpent sur l'horizon lointain. Un jeu Ocean à l'esthétique remarquable.

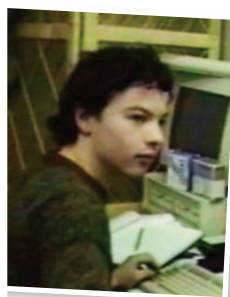
DUN DARACH

Dun Darach a beau être une ville fictive, elle n'en a pas moins une structure urbaine très réaliste, avec ses quartiers distincts, son économie, ses habitants pleins de vie, son réseau public de torches qui éclaire la nuit et, surtout, sa guilde des voleurs...



RENEGADE

Le niveau du métro, véritable festival de petits détails dystopiques, est sans doute le plus emblématique du jeu : les fenêtres ternies d'une rame désaffectée, noyée sous les graffiti, les barricades condamnant les escaliers menant en surface, les sales types et leurs barres de fer... On n'est pas chez les Bisounours!



» Dans *BAT*, Hervé Lange a voulu créer un environnement de jeu non-linéaire à explorer.

► de ma ville natale d'Édimbourg, avec ses vieux bâtiments en pierre, ses viaducs, ses cimetières, ses escaliers en pierre."

Des environnements plus réalistes et plus vivants réclament davantage d'animation et d'interaction pour ne pas être que des décors d'affrontement ou d'expédition, mais aussi des lieux de travail ou de divertissement.

Pourquoi ne pas y organiser des compétitions amicales, par exemple, en proposant des activités qui tirent parti de l'architecture urbaine ? 720° propose non seulement 4 skate-parks, mais aussi tout un quartier plein de rampes et flaques glissantes pour s'entraîner. Et pour rester dans l'ambiance, passons faire un peu de breakdance dans *Break Street* ou *Break Fever*...

Les sports plus conventionnels ne sont pas pour autant confinés aux stades, courts et gymnases auxquels ils sont habituellement associés. La série des *Street Sports* d'Epyx opte ainsi pour des décors plus originaux. C'est particulièrement vrai dans *Street Sports Basketball*, où l'on peut jouer dans une cour d'école, un jardin de banlieue, un garage ou une ruelle sordide qui ne déparerait pas dans un *Renegade*, avec en prime tout ce qu'il faut d'archétypes de personnages urbains dans l'équipe.

Une autre façon de visiter les rues des villes s'impose, dans les années 80, avec ces jeux de course à grande vitesse au volant de ces bolides de luxe qui faisaient tant fantasmer à l'époque. Le succès d'un *Cisco Heat*, qui troque les grandes étendues moins gourmandes en ressources des *Out Run* et consorts pour l'ambiance très urbaine de San Francisco, n'est ainsi guère surprenant. Certes, on devine plus la ville qu'on ne la voit, mais n'empêche : quand on traverse le pont du Golden Gate Bridge, ça donne quand même le frisson.

En 1986, *Turbo Esprit* de Mike Richardson réussit en revanche à plonger les joueurs dans une incroyable ville en monde ouvert, sur Spectrum. Ce titre, qui aurait inspiré la série des

» [Amstrad CPC] Chaque ville bien pensée doit répondre aux besoins de ses habitants. D'où les toilettes de *BAT*.





» [ZX Spectrum] Les captures d'écran ne rendent pas justice au scrolling fluide des formidables villes en 3D de *Turbo Esprit*.

LES ARCHITECTES 8-BITS



» [Amstrad CPC] Une petite cascade contre une cabine téléphonique new-yorkaise? Pas de souci, on a ça en stock, dans *Shadow Warriors*.

» [C64] Rien de tel qu'une allée sordide pour faire du sport dans *Street Sports Basketball*. Attention à ne pas glisser sur les flaques de sang, tout de même.



» [C64] Chaque bar cyberpunk se doit d'avoir son terminal PAX attitré, dans *Neuromancer*.

« Esthétiquement parlant, nous nous sommes inspirés de *Blade Runner*, de *Metropolis* et de l'œuvre d'Enki Bilal »

Hervé Lange

Grand Theft Auto, envoie le joueur à la poursuite de barons de la drogue dans quatre cités qui ne dorment jamais, parcourues de réseaux routiers crédibles et fonctionnels, avec des feux de circulation, des conducteurs contrôlés par l'ordinateur qui suivent le code de la route, des piétons qui traversent dans les clous, des travaux routiers qui pimentent le tout, et même des embouteillages causés par des véhicules qui manœuvrent pour se garer.

Beaucoup de jeux de rôle ont voulu reproduire des centres urbains pleins de vie, mais ce sont des jeux d'aventure qui ont en premier presque réussi à donner un véritable sentiment d'immersion spatiale. Le *Neuromancer* d'Interplay (basé sur l'œuvre cyberpunk de William Gibson) mélange des urbanismes physiques et virtuels, les premiers servant de portails vers les seconds selon Troy Miles, qui souligne apprécier tout particulièrement les machines PAX du jeu, qui combinent le web tel qu'on le connaît aujourd'hui et l'équivalent d'un DAB. Si les romans de Gibson et leurs lieux emblématiques ont bien sûr fortement inspiré l'équipe de développement, Troy ajoute qu'il a fallu les bidouiller un peu

pour les intégrer dans le jeu, notamment en les divisant en plusieurs niveaux, pour au final obtenir l'illusion d'un monde bien plus étendu que ce que le C64 pouvait accueillir : "Et pour insuffler la vie à Chiba City, les concepteurs n'ont pas oublié de ponctuer les dialogues d'argot technologique à la fois amusant et intéressant, ni d'offrir à chaque NPC une personnalité et un background."

Chez Ubisoft, on est encore plus ambitieux. Avec *BAT*, conçu à l'origine pour l'Atari ST, Hervé Lange veut créer un monde non-linéaire où les joueurs pourraient évoluer librement. "L'idée d'une ville s'est rapidement imposée", explique Hervé. "Terrapolis est un patchwork de style futuriste et d'architecture moderne, saupoudré d'éléments grotesques, un lieu où le comportement des policiers, marchands voleurs et autres NPC dépend des actes du joueur." Si cette métropole de la planète Sélénia est un acteur du jeu à part entière, c'est aussi grâce au monde auquel elle appartient, un univers capitaliste et expansionniste, où d'excentriques milliardaires se sont extirpés de la Terre en construisant des machines d'exploration spatiale exploitant les trous noirs pour coloniser d'autres planètes. L'inhospitalière planète Sélénia devient ainsi le foyer d'une mégapole dystopique surpeuplée, pleine de créatures exotiques... et de possibilités.

"Esthétiquement parlant, nous nous sommes inspirés de *Blade Runner*, de *Metropolis* et de l'œuvre d'Enki Bilal", explique Hervé. "Nous nous sommes détournés des habituels horizons envahis de gratte-ciels en faveur de villes plus conventionnelles, plus humbles. Indirectement, Paris et ses stations de métro, ses cafés, ses jardins botaniques, ses boîtes de nuit, ses boulevards haussmanniens et ses quartiers

typiques nous ont inspirés pour nos ruelles étroites, les boutiques, les vendeurs à la sauvette... Nous voulions montrer la richesse de ce monde, les différentes opportunités de gameplay offertes par ses différents quartiers, et renforcer ainsi l'idée qu'on avait recréé tout un monde."

BAT 2, qui troque son univers parisien pour des inspirations plus romaines, a succédé à *BAT*, mais il faut plutôt se tourner vers la suite d'*Ant Attack*, *Zombie Zombie*, pour trouver une nouvelle grande innovation, à savoir l'ajout d'un éditeur rudimentaire pour aider le joueur à construire la ville. La construction elle-même devient un élément de gameplay à part entière. Sandy White a non seulement posé les fondations des environnements urbains dans les jeux de la fin des années 80, mais il a également pavé la route pour *SimCity*, qui vers la fin de l'ère 8-bits, viendra ouvrir la voie à de nouvelles interactions avec les villes de jeu vidéo. Au lieu de les explorer ou d'y combattre, on pouvait les modeler activement et les regarder évoluer.

Mais cela, c'est encore une autre histoire... *



» [Amstrad CPC] La ville de Détroit du jeu *RoboCop* est infestée de tireurs embusqués et de maniaques de la tronçonneuse.



En résumé

□ Le SX-64 (ou VIP-64), variante portable du Commodore 64 avec lecteur de disquette intégré et moniteur CRT 5 pouces, est le tout premier ordinateur portable couleur jamais commercialisé.

PROCESSEUR : CPU 8-BITS MOS TECHNOLOGY 6510 (1,023 MHZ NTSC/0,985 MHZ PAL)

RAM : 64 KO

GRAPHISME : VIC-II, 16 COULEURS, RÉOLUTION DE 320X200, HUIT SPRITES HARDWARE (24 PIXELS SUR 21)

AUDIO : PUCE AUDIO SID, TROIS CANAUX AVEC 4 FORMES D'ONDE PAR CANAL, FILTRE MULTIMODE

SUPPORTS : CARTOUCHES ROM, CASSETTES (EN OPTION), DISQUETTES 5 POUCES 1/4 (EN OPTION)

Commodore 64

» **CONSTRUCTEUR** : Commodore » **ANNÉE** : 1982

On ne peut pas dire qu'esthétiquement, le Commodore 64 ait été révolutionnaire. La machine reprend presque directement le boîtier de son prédécesseur, le VIC-20, avec un nouveau code couleur et quelques petits changements pour les nouveaux connecteurs. Mais sous le capot, c'est une tout autre histoire : la puce graphique VIC-II et la puce audio SID (conçues à l'origine pour l'infortuné micro Commodore MAX Machine) sont taillées pour le jeu. Commodore étant propriétaire du fabricant de puces MOS Technology, les coûts de production sont suffisamment réduits pour que le C64 se taille une grosse part

du gâteau et survive à la guerre des prix, jusqu'à s'imposer comme le microordinateur le plus vendu dans le monde pendant la majeure partie des années 80.

La popularité du C64 lui a assuré une longue vie, même quand le marché des ordinateurs 8-bits a commencé à décliner. Un C64c au look plus moderne, basé sur celui du nouveau Commodore 128, lui succède début 1987, puis la machine est convertie en console à cartouches en 1990 – sans succès, les consommateurs lui préférant la version ordinateur classique à cassettes, moins onéreuse. Le Commodore 64 a continué à bien se vendre jusqu'en 1994, même après que son constructeur en ait cessé la production. *

LE JEU QUI VA BIEN Last Ninja 2

Le summum de la série de System 3 au bon goût de shuriken ! Si le jeu est sorti sur d'autres supports, le C64 a toujours été son véritable foyer. Le jeu réussit à concentrer des tas de commandes sur le joystick à un seul bouton, pour une aventure au gameplay étoffé. Les graphismes isométriques sont détaillés et bien animés, et exploitent fort bien la palette de couleurs du C64. Si d'autres jeux repousseront plus tard les modestes capacités des machines 8-bits, rares sont ceux qui ont pu rivaliser avec *Last Ninja 2* quand le C64 était encore en pleine gloire commerciale.



LE GUIDE ULTIME DE

SAMURAI SHODOWN

SNK rend à sa façon hommage à l'Histoire du Japon, et tout particulièrement à celle qui s'est écrite à coups de lames et de mutilations, avec un des plus célèbres jeux de combat de tous les temps. Aiguissez votre katana, on s'attaque à *Samurai Shodown*!

Le Samouraï valeureux ne pense pas en termes de victoire ou de défaite, il combat fanatiquement jusqu'à la mort. C'est seulement ainsi qu'il réalise sa destinée.

Ainsi commence le *Hagakure*, le Livre Secret des Samouraïs, véritable 'bible' de la doctrine des guerriers d'élite du Japon historique. Cette citation, parmi les plus célèbres de l'ouvrage, résume parfaitement *Samurai Shodown*, le jeu de combat de SNK qui se déroule pendant la période Edo. Ce chef-d'œuvre de design et de



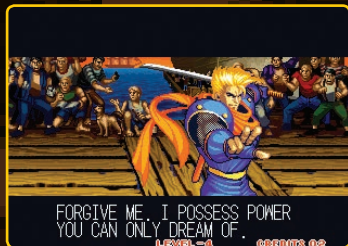


» [Neo-Geo] Tam Tam est un des personnages les plus particuliers du jeu, et son attaque spéciale, où il fait tourner son cimiterre, est mortelle!

“Ce qui est certain, c'est que l'un des deux combattants va mourir. En perdant un membre, très souvent”



» [Neo-Geo] Ne vous fiez pas à son apparence : Earthquake est un redoutable adepte du ninjutsu. Il est certes lent, mais il cogne fort...



» [Neo-Geo] Après une victoire, votre personnage prend la pose et balance une courte réplique (qui généralement se la pète grave).

programmation, sanglant et ultraviolent, encourage les joueurs à se jeter dans la mêlée, même si le combat semble perdu d'avance. Et ce, grâce à une mécanique de 'Jauge de rage' (une des premières du genre, soit dit en passant), qui s'active quand le joueur a subi beaucoup de dégâts et se retrouve proche de la mort. Elle lui procure alors une puissance et des capacités de dégâts accrues, pour peut-être renverser la situation, et vaincre son ennemi dans un ultime sursaut.

Le jeu est particulièrement sanglant, et une attaque accrue bien placée peut achever d'un seul coup un adversaire blessé. Et l'on peut ravir cette glorieuse victoire à l'arrache à tout moment, dans *Shodown*. Ce qui est certain, c'est que l'un des deux combattants va mourir. En perdant un membre, très souvent, ou alors dans un geyser de sang, de chair et d'os.

À part dans *Barbarian*, on n'a jamais vu une telle débauche de violence dans un jeu de combat armé. Jouer à *Shodown* en arcade, c'était comme suivre la voie du Samouraï, entrer dans un autre monde.

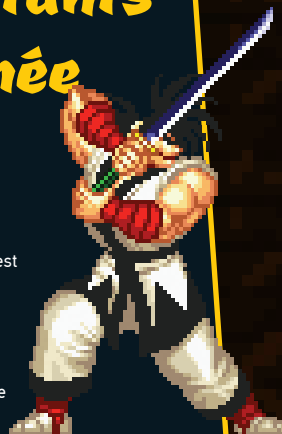
L'éclat de ces guerriers s'affrontant dans des combats à mort, plus

Les combattants de la destinée

Les principaux protagonistes de cette tragédie sanglante...

HAOHMARU

□ Le premier rôle de *Samurai Shodown* est un Ronin qui a voué sa vie au combat et sillonne le Japon pour se perfectionner en affrontant d'autres combattants. Il s'inspire du légendaire bretteur Miyamoto Musashi (1584-1645), célèbre pour avoir remporté plus de 60 duels.



UKYO TACHIBANA

□ Cet autre personnage emblématique, présent dans la plupart des volets de la série et expert de l'iaidō, se bat malgré son corps rongé par la tuberculose. Comme Haoamaru, il s'inspire d'un personnage historique, Sasaki Kojirō, l'ennemi juré de Miyamoto Musashi.



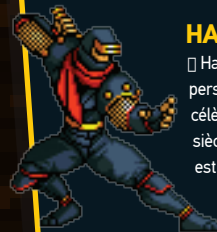
GALFORD D. WELLER

□ Cet ancien marin américain est devenu un des nombreux ninjas de *Samurai Shodown* pour combattre le mal et l'injustice, accompagné de son fidèle chien husky Poppy. Il semblerait qu'il soit basé sur un personnage du manga *Animal Doctor* (*Doubutsu no Oishasan*), qui possède aussi un husky.



HANZO HATTORI

□ Hanzo s'inspire directement d'un véritable personnage historique, Hattori Hanzō, le plus célèbre samouraï de l'époque Sengoku (XV^e-XVI^e siècle) et chef du puissant clan ninja Iga. Hanzo est non seulement le ninja le plus cool du jeu (voire de tous les jeux), mais il est aussi présent dans tous les *Samurai Shodown*.



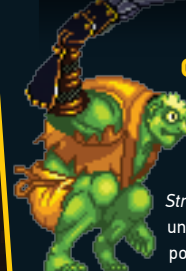
KYOSHIRO SENRYO

□ Une célébrité du théâtre Kabuki, très agile aussi avec un naginata (une sorte de fauchard à lame courbe). Kyoshiro – dont le nom de famille signifie “mourir fou” en japonais – est un des personnages les plus hauts en couleur du jeu, avec son style de combat très inspiré de la danse et des poses du Kabuki.



GEN-AN SHIRANUI

□ Ce disciple de 'La Voie du Mal' (donc sans doute un méchant) est un autre personnage très particulier, qui n'est pas sans rappeler à la fois Blanka des *Street Fighter* et Freddy Krueger. Gen-an est un membre du redouté clan Shiranui et a pour mission de tuer Amakusa.



Conversions tranchées

NEO-GEO AES

□ Identique à la version Neo-Geo MVS lancée dans les salles d'arcade japonaises pendant l'été 1993, la cartouche Neo-Geo AES de *Shodown* (sortie un mois après la version MVS) est la plus belle manière de replonger dans le jeu. Rapide à charger et à jouer, la cartouche démontre à merveille les capacités de l'AES.



NEO-GEO CD

□ La Neo-Geo CD héberge un portage très fidèle au jeu MVS original en termes de graphismes et de gameplay, et même une partie audio un cran au-dessus. Hélas, à cause du lecteur CD simple vitesse, les temps de chargement sont interminables, même comparés à d'autres supports CD.

SUPER NINTENDO

□ Un des nombreux portages cartouche signé Takara. Si ce n'est pas aussi beau, aussi fluide, ni aussi doux aux oreilles que l'édition MVS, la version Super Nintendo s'en sort mieux que d'autres supports, surtout grâce à son casting de personnages au complet et à la présence des *samples* audio, des intros et des musiques d'origine.



FM TOWNS

□ Le portage FM Towns du jeu, par JHV, est étonnamment correct, malgré des ralentis et des soucis de caméra dynamique. Il est cependant possible de désactiver le zoom d'arrière-plan dans les options, ce qui améliore le *frame-rate*, mais réduit l'arène de combat.

MEGA DRIVE

□ Encore un portage signé Takara! La version Mega Drive ne tient pas la comparaison avec le jeu d'arcade : pas de zoom dynamique, pas de cinématique d'introduction, ni *character art* post-combat. Il manque aussi certains *samples* audio, certains personnages et même des attaques!



3DO

□ Le jeune studio Crystal Dynamics a pris en charge ce portage mésestimé de *Samurai Shodown*, qui grâce à un lecteur CD 2x et les talents de ses programmeurs, coche la case du zoom dynamique, rassemble l'ensemble du casting avec toutes les attaques et bénéficie de temps de chargement bien plus rapides que sur Neo-Geo CD.

SEGA CD

□ On aurait cru que JVC aurait corrigé tous les compromis et oublis de la version Mega Drive, mais bien que cette version Mega CD soit sortie deux ans après, il lui manque encore le zoom dynamique et le personnage d'Earthquake.



GAME BOY

□ Vu les faibles capacités de la portable de Nintendo, Takara s'en est pas mal sorti du tout, sur Game Boy. Tous les personnages, tous les stages et toutes les musiques sont là, avec en prime un peu de contenu exclusif (voir l'encadré 'nouveaux héros').



GAME GEAR

□ Sorti six mois après l'édition Game Boy monochrome, mais étonnamment fidèle, la version Game Gear de *Shodown* met un peu de couleur entre les mains des joueurs, dans un portage de bonne qualité, qui hélas n'inclut que 9 personnages, au lieu de 12.

PLAYSTATION

□ Sortie exclusivement au Japon en *bundle* avec *Samurai Shodown II*, la version PlayStation du jeu est peu connue, mais n'en est pas moins respectable. Si les temps de chargements sont un peu longs, tout le reste est bel et bien fidèle au poste, avec une mention spéciale pour la partie audio.



PLAYSTATION 2

□ Ce portage lui aussi peu connu fait partie de la compilation *Samurai Shodown Anthology*, qui rassemble tous les volets de la série jusqu'à *Shodown VI*. Comme sur la première PlayStation, c'est du beau travail, avec un zoom dynamique d'une fluidité exemplaire.

CONSOLE VIRTUELLE WII

□ Jouable sur Wii et Wii U, la version Console virtuelle de *Samurai Shodown* (2008) a été produite par D4 Enterprise, qui signe là un des premiers portages téléchargeables du jeu, également disponible sur Wii dans la compilation *SNK Arcade Classics Vol. 1*.



PS4

□ Sans surprise, cette version moderne sortie 23 ans après l'original tourne à merveille, avec une sortie vidéo HD en 1080p. On y trouve aussi toutes sortes d'options pour faire joujou, dont la possibilité de choisir la région de la ROM (japonaise ou américaine).

NINTENDO SWITCH

□ Le dernier portage de *Samurai Shodown* en date, signé Hamster Co., est un pur bonheur. Le jeu est plus grisant que jamais, avec une réalisation impeccable et toutes sortes d'options régionales, graphiques et autres. Indispensable!





» [Neo-Geo] Galford met fin au combat en tranchant à la fois son adversaire Charlotte et un tonneau, dans un jaillissement d'hémoglobine. *Fatality*, comme dirait l'autre !



» [Neo-Geo] Kyoshiro réchauffe l'ambiance avec son attaque spéciale, qui ressemble beaucoup à (et fonctionne comme) la *Yoga Flame* de Dhalsim dans *Street Fighter II*.



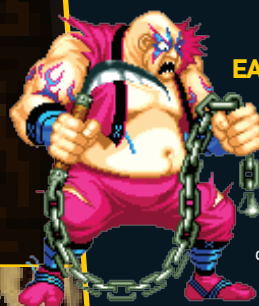
Nouveaux héros

Le portage de *Samurai Shodown* sur Game Boy a eu droit, ô surprise, à un duo de personnages secondaires exclusifs, Hiakyaku et Kuroko, qui ne sont que des NPC dans l'édition normale du jeu. Kuroko (ci-dessus) est le juge vêtu de noir qui arbitre les combats de *Samurai Shodown*, tandis qu'Hiakyaku (historiquement, les *hiyaku* étaient des messagers, au Japon) est le 'larbin' qui jette des objets dans l'arène de combat. Sur Game Boy, ils sont tous deux jouables : Hiakyaku se bat en balançant des bombes, et Kuroko jette ses drapeaux, étonnamment dangereux.

"On n'avait jamais vu un jeu de combat comme celui-là"

► flamboyants et plus crédibles que ceux de la concurrence (on y revient plus loin); la splendeur et les dimensions des décors bourrés de détails; la délectable authenticité des sons et des musiques (des instruments traditionnels de la période Edo, comme la flûte shakuhachi, le koto et le tambour taiko)... tout est délicieusement exotique et dépayasant, surtout en Occident.

Bien sûr, il y a eu d'autres gros jeux de combat avant *Samurai Shodown*, sorti en juillet 1993, soit deux ans après le désormais légendaire *Street Fighter*. Mais si *Shodown* partage la même esthétique 'dessin animé', le jeu de SNK est ancré dans une authenticité alors inégalée, puisant sa source dans l'Histoire et la culture japonaise, autant pour ses personnages et leur langage que pour leur intrigue. Et c'est sans doute grâce à cela, plus que tout le reste, que *Samurai Shodown* a si bien vieilli. *

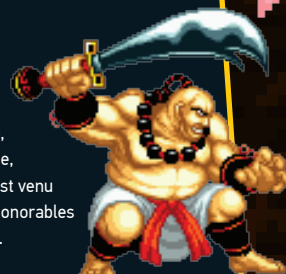


EARTHQUAKE

□ Le pire cauchemar des collectionneurs de cartes SNK (sa carte est très, très commune). Ce bandit-ninja texan se bat avec un kusarigama, une faucille à chaîne qui fait très mal. Il profite du chaos que déchaîne Amakusa pour se remplir les poches.

WAN-FU

□ S'il s'inspire de Miyoshi Seikai, un des Dix Braves de Sanada (un groupe légendaire de ninjas Sengoku), Wan-fu est un personnage un peu fade, malgré son formidable cimetière. Il est venu de Chine pour trouver des hommes honorables capables d'unifier sa nation déchirée.



NAKORURU

□ Un des meilleurs personnages récurrents de la série! Nakoruru est une prêtresse-guerrière puissante venue des contrées froides du nord du Japon (elle appartient au peuple Ainou, ou Utari, habitants historiques de la contrée d'Hokkaidō). Elle se bat pour défendre la nature contre Amakusa.



CHARLOTTE COLDE

□ La noble Charlotte Christine de Colde est une experte du combat à l'épée, venue de France pour affronter Amakusa. Elle s'inspire du personnage d'Oscar François De Jarjayes, un personnage du manga *La Rose de Versailles*. Elle a aussi un petit côté Brieenne de Torth, non ?



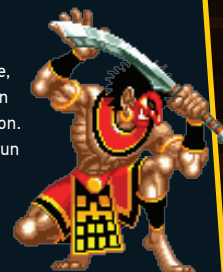
JUBEI

□ Ce personnage borgne s'inspire de Yagyū Jūbei Mitsuyoshi, un célèbre samouraï du Japon féodal. Jubei a déjà battu Haohmaru en combat singulier quand ce dernier était plus jeune. Jubei maîtrise parfaitement une des plus anciennes formes de kenjutsu ('technique du sabre').



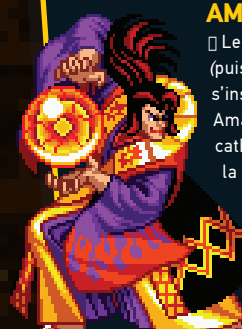
TAM TAM

□ Absent des derniers volets de la série, Tam Tam est un guerrier sud-américain affublé d'un effrayant masque de démon. Comme Wan-fu, Tam Tam se bat avec un cimetière, mais son style de combat ramassé est très différent – prenez garde à son allonge!



AMAKUSA

□ Le grand méchant de *Samurai Shodown* (puis plus tard de *Samurai Shodown IV*) s'inspire lui aussi d'un personnage réel, Amakusa Shirō Tokisada, un japonais catholique exécuté pour avoir mené la Rébellion de Shimabara contre le Shogunat. Dans *Shodown*, il ressuscite après avoir pactisé avec le démon Ambrosia.





Rares sont les consoles qui peuvent se targuer d'avoir autant révolutionné le jeu vidéo que la PlayStation. Bête de

puissance et monstre marketing, la machine de Sony a rassemblé les joueurs de tous horizons et a fini par dominer le marché. La révolution PlayStation était aussi ailleurs : la console était un concentré de technologie exceptionnel, servi par des développements externes qui ont essaimé un large éventail de jeux à succès.

Comme vous le savez certainement déjà, Sony a décidé de monter à l'assaut du marché du jeu vidéo suite à son expérience avec Nintendo sur la SNES. Si Sony a conçu la puce audio de la console et l'extension CD-ROM Super Disc pour ce support, des désaccords entre les deux compagnies ont amené Nintendo à lâcher Sony en faveur de Philips. Cet incident a aidé l'ingénieur Ken Kutaragi à convaincre les dirigeants de Sony de soutenir son projet de console Sony. Au lieu d'essayer de concurrencer la SNES et les autres consoles du moment sur

leur terrain, Sony décide de concevoir une console dotée de capacités 3D, encouragée par le succès de *Virtua Fighter* dans les salles d'arcade japonaises. Le simple fait qu'une compagnie de la stature de Sony s'intéresse au marché du jeu console est déjà révélateur en soi. "C'est aussi ce qui nous a convaincus de nous lancer", nous raconte Lorne Lanning d'Oddworld Inhabitants. "Sony fabriquait du matériel de qualité, et c'était aussi une grosse boîte de loisirs, avec ses studios de cinéma et ses labels musicaux. Sega et Nintendo n'avaient rien de tout cela. L'idée qu'une société avec un si large spectre d'activité entre dans la danse était très intéressante, d'autant qu'elle arrivait pile au moment où le secteur du jeu vidéo était en pleine expansion."

Les premières impressions sont souvent déterminantes, comme nous le raconte Mark Cerny, à l'époque président de la division Jeux vidéo d'Universal Studios : "C'était au CES de Las Vegas. Ken Kutaragi présentait lui-même la console, avec une chouette démo qui montrait un dinosaure qui se déplaçait à l'écran. Déjà là, il était absolument

"IL ÉTAIT ABSOLUMENT ÉVIDENT QU'ON ASSISTAIT À LA NAISSANCE DE QUELQUE CHOSE DE SPÉCIAL..." MARK CERNY

DANS **LES TRIPES** DE LA

PlaySta

GRÂCE À SON HARDWARE RÉVOLUTIONNAIRE, **LA PLAYSTATION** A FAIT DES RAVAGES DANS LE CŒUR DES JOUEURS, MAIS AUSSI DANS CELUI DES DÉVELOPPEURS, NOMBREUX À EN ÊTRE TOMBÉS AMOUREUX. CERTAINS NOUS RACONTENT ICI POURQUOI ILS ONT TANT AIMÉ CRÉER DES JEUX SUR **LA PREMIÈRE CONSOLE DE SONY.**

DANS LES TRIEPES DE LA PLAYSTATION



tion



LAU BOUT DU FIL DE FER

Le hardware de la PlayStation est très différent de celui des machines des précédentes générations. Voici comment les scènes 2D et 3D sont construites.

Dans cette scène de *Croc : Legend Of The Gobbos*, l'attention doit se porter sur Croc, les objets à ramasser, le chemin au sol et les objets au loin.

L'ombrage et les couleurs permettent de rehausser les détails du décor, autour de la lave et sur la caisse. L'ombrage Gouraud ici utilisé a un aspect plus lisse que l'ombrage à plat (*flat shading*).

Les grandes surfaces blanches montrent comment le *mapping* de texture sert à ajouter des détails environnementaux. Une technique nouvelle, même en arcade : les premiers jeux 3D texturés ne sont apparus qu'en 1993.

Croc est lui-même majoritairement intact, les détails se distinguant en grande partie grâce aux couleurs, grâce à son look 'dessin animé'. Mais son sac à dos et sa queue n'apparaissent pas, et seront ajoutés avec de la texture.

Le processeur graphique de la PlayStation n'ayant pas de fonction d'effacement des polygones cachés, ceux qui n'apparaissent pas à l'écran sont donc tout de même calculés. Remarquez ici comme on voit l'intérieur du puits et ce qu'il y a derrière la porte.

Cet affichage fil de fer montre que les zones d'herbe plates sont composées de polygones standards. Le chemin de pierre sinueux se compose de polygones déformés, qui altèrent la route sans qu'il soit nécessaire d'ajouter des textures.

Ces carrés plats représentent des objets qui font toujours face à la caméra – des objets 2D affichés dans un espace en 3D, afin de soulager le processeur en utilisant le moins de polygones possible.



► évident qu'on assistait à la naissance de quelque chose de spécial."

Mark n'est pas le seul à avoir été impressionné par cette démo : "On devait être en 1994. J'ai reçu un coup de fil de Phil Harrison, qui avait fait des jeux pour moi, vers la fin des années 80", se souvient Charles Cecil de Revolution Software. "Phil m'a dit qu'il bossait pour Sony, et qu'ils prévoyaient de sortir une nouvelle console – nom de code PSX – et qu'il aimerait que je vienne y jeter un œil dans leurs locaux. J'ai bien sûr sauté sur l'occasion. Quelques jours plus tard, j'ai découvert cette démo de dinosaure en 3D qui m'a abasourdi." "J'ai vu la PSX à une conférence



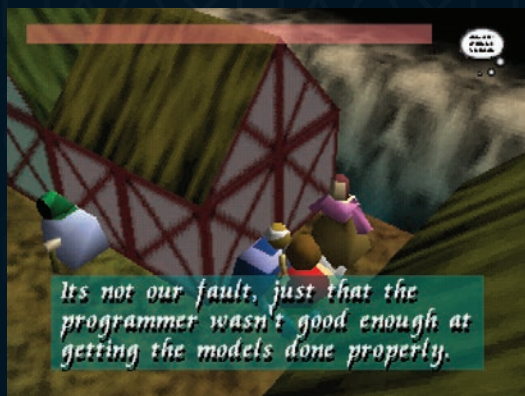
MARK CERNY
Architecte principal,
PlayStation 4

développeurs de Sony, avant le lancement de la console en 1995. Il y avait plusieurs démos qui tournaient – et *Ridge Racer*, aussi", se souvient Mike Dailly, à l'époque chez DMA Design. "J'étais un gros fan de *Ridge Racer* – j'avais même une borne d'arcade ! J'ai été abasourdi par cette version

presque identique à la borne d'arcade, qui pourtant était à peine sortie un an plus tôt. Il y avait aussi ce tyrannosaure qu'on déplaçait à la manette, en temps réel. C'était une grosse claque ! Tellement de puissance dans une si petite machine... je suis instantanément tombé amoureux !"

Cette fameuse démo que tous évoquent montre certes un personnage détaillé en 3D temps réel qui en jette méchamment, mais *Ridge Racer* illustre sans doute encore mieux les capacités de la PlayStation. Le jeu d'arcade, sorti en octobre 1993, était déjà révolutionnaire avec ses polygones texturés. Que la PlayStation, avec son hardware considérablement moins coûteux, soit capable de s'approcher autant de la borne, un peu plus d'un an plus tard, est en soi un petit miracle.

D'autant plus quand on voit ce que peuvent faire les autres consoles du moment en 3D. "À l'époque, les seules machines comparables étaient la 3DO, bien trop chère pour Monsieur Tout-le-Monde, ou les PC récents avec leurs



» [PlayStation]
Des petits jeux conçus sur Net Yaroze ont fait de sympathiques bonus sur les CD de démo, mais aussi amorcé quelques belles carrières dans le métier.

» [PlayStation]
Un bon éclairage peut tout changer, comme celui de l'arène du parc à thème dans *Tekken 3*.



Il est facile de mêler des éléments 2D et 3D sur PlayStation, comme on peut ici le voir avec la mer, le ciel et le clocher – tous trois de simples, mais véritables objets polygonaux.



Dans cette scène de *Castlevania : Symphony Of The Night*, observez tout particulièrement la mer, le ciel et le clocher, le premier plan en 2D et Richter Belmont.

Bien que les sprites soient définis comme des objets rectangulaires (à quatre côtés, donc), le processeur graphique de la PlayStation ne peut afficher que des triangles : chaque sprite se compose ainsi de deux triangles assemblés.

Les sprites PlayStation sont de simples objets rectangulaires avec une texture. Ils ne peuvent pas être ombrés, mais ils s'affichent très vite. Ils peuvent faire 8 pixels sur 8 ou 16 sur 16, comme les tuiles de premier plan, ou de dimensions libres, comme Richter.

“LA PLAYSTATION, COMME TOUTES LES CONSOLES QUI SUIVRONT, A SES PARTICULARITÉS PROPRES” PAUL HUGHES

toutes nouvelles cartes graphiques, eux aussi très onéreux”, raconte Paul Hughes, qui a travaillé chez EA et chez Warthog à l'ère PlayStation. “La PlayStation a complètement changé la donne. La Saturn était sa plus proche rivale, mais c'était une vraie plaie à programmer. Il fallait vraiment mettre les mains dans le cambouis pour obtenir un truc qui se rapproche de la PlayStation.”

Le programmeur Chris Roberts, qui a travaillé sur la console de Sega avant d'entrer au studio Sony de Liverpool, confirme : “La première fois que j'ai vu la PlayStation, c'était quand je bossais chez Silicon Dreams. On m'avait engagé pour travailler sur la Saturn, et j'étais assez jaloux des types qui bossaient sur PlayStation,” se souvient-il. “La Saturn était un vrai défi, techniquement parlant, avec des côtés cool, mais quand je pouvais emprunter une console pour le week-end, je peux vous dire que mon choix ne se portait pas sur la Saturn.”



Au cœur de tout cela, on trouve le GTE (Geometry Transformation Engine), un coprocesseur



LORNE LANNING
Cofondateur,
Oddworld Inhabitants

graphique 3D dédié. “La grosse particularité de la PlayStation, c'était qu'on pouvait très vite afficher un truc à l'écran grâce aux performances 3D brutes, comparé à la Saturn et même aux PC du moment”, explique Chris. “C'était l'époque de *Quake*, de *Descent*, des premières cartes graphiques 3D sur PC et des débuts de *DirectX*. Les développeurs devaient encore programmer leurs propres moteurs de rendu 3D sur des PC assez coûteux pour obtenir quelque chose de potable en termes de performance. Dans les locaux, on avait des types qui étaient obligés de jouer à *Quake* dans une fenêtre réduite à l'écran pour avoir un frame-rate potable.”

“Contrairement aux autres machines de l'époque, la PlayStation avait un moteur de rendu de triangles dédié, avec un système de *delta texturing* constant qui permettait un gros débit de polygones”, nous dit Mike. “Même si les textures qui en résultaient étaient un peu grossières, ce n'était pas grave, avec le mouvement. Les autres supports, comme la Sega Saturn ou la 3DO, ne pouvaient pas rivaliser.”

En fait, la PlayStation n'éclipsait pas que ses petites

» [PlayStation] Les instructions 3D avancées qui ont servi à créer les décors luxuriants de *Crash Bandicoot* n'ont pas été fournies aux développeurs PlayStation, au début.

» [PlayStation] Lorne trouve que *Tomb Raider* est visuellement le jeu le plus impressionnant de la première génération de titres 3D temps réel de la PlayStation.



“LE VRAI GRAND CHANGEMENT, ÇA A ÉTÉ DE BASCULER DE L’ASSEMBLEUR VERS LE LANGAGE C” CHRIS ROBERTS

► concurrentes. Bien qu'elle n'ait pas la puissance brute de calcul 3D de systèmes d'arcade comme le Model 2, elle était plus pratique à utiliser sur certains points. Par exemple, la PlayStation autorise le *mapping* de textures en couleurs, tandis que le Model 2 ne peut que modifier des polygones de couleur avec des textures en niveaux de gris. “On pouvait aussi mélanger les textures et appliquer des effets de transparence partielle, ce dont même les bornes d'arcade de Sega étaient incapables, alors”, souligne Martin Edmondson, ex-Reflections. “C'était vraiment de la technologie d'avant-garde.”

“La PlayStation, comme toutes les consoles qui suivront, a ses particularités propres qu'il faut domestiquer pour en tirer le meilleur”, ajoute Paul. “Mais c'était déjà très libérateur de décharger les textures, l'éclairage et l'assemblage sur le GTE et la vidéo sur le processeur MDEC.”

David Perryman, d'Attention To Detail, raconte qu'il a dû corriger à la main ces idiosyncrasies quand il travaillait sur *Rollcage* : “J'ai passé un temps fou à agencer des polygones”, nous raconte-t-il. “Le moteur qu'on avait conçu était incroyablement rapide, mais sa nature faisait que ça demandait énormément de travail de design pour que l'assemblage soit parfait. Sinon, les polygones avaient tendance à se détacher, quand on changeait de niveau de détail. On voyait des trous à l'écran.”

Si le hardware graphique de la PlayStation est révolutionnaire, il n'en est pas pour autant parfait :

“L'absence de correction de perspective et de *Z-buffering* sur les polygones texturés (ce que la N64 fera plus tard matériellement) pouvait donner des trucs très moches à l'écran, avec des polygones qui se chevauchent et des textures qui se déforment”, raconte Martin. “C'était possible de corriger ça au niveau logiciel, jusqu'à un certain point, mais c'était très gourmand en polygones.”

Chris Roberts ajoute que la configuration mémoire était aussi inhabituelle : “La VRAM était une vraie plaie”, explique-t-il. “Pour le premier *WipEout*, on avait opté pour un éditeur VRAM graphique, afin que les artistes puissent placer manuellement les textures et les palettes de couleurs. L'outil était pratique, mais ça leur donnait beaucoup plus de boulot, donc on s'est dépêchés de bidouiller un adresseur automatique.”

Les jeux 2D ne sont évidemment pas oubliés, et certains développeurs exploient même les capacités 2D pourtant limitées de la machine pour leurs jeux en 3D. Car malgré toute sa puissance, le rendu en temps réel de la PlayStation est encore bien loin des effets spéciaux de l'industrie hollywoodienne.

“On avait pas mal d'expérience avec les images de synthèse en 3D”, nous raconte Lorne, qui a travaillé pour le cinéma avant de fonder Oddworld Inhabitants, tout comme Sherry McKenna, la cofondatrice du studio. “Et vu la résolution 3D, le *mapping* de texture, la capacité mémoire, je savais que les résultats seraient moches, sur

PlayStation. Pour les joueurs, la 3D était une vraie nouveauté. Pour moi, le premier *Tomb Raider* est le premier jeu PlayStation qui exploite vraiment bien les graphismes informatiques limités de l'époque. Ils ont tout fait pour obtenir la meilleure qualité d'image possible, à ce moment.”



PAUL HUGHES
Cofondateur,
Warthog Games



» [PlayStation]
Ridge Racer était techniquement bluffant en 1994 : un vrai jeu de salle d'arcade à la maison !

» [PlayStation]
Quatre ans plus tard, Namco ressort le jeu avec de plus belles textures, un meilleur ombrage, sans oublier un frame-rate et une résolution verticale plus élevés.



Cependant, Lorne et l'équipe d'Oddworld Inhabitants veulent concevoir un jeu qui soit vraiment beau, et pas seulement

selon les critères 3D de la PlayStation. "Quand j'ai dit que pour que notre jeu soit plus beau que tout ce qui se faisait à l'époque en 3D, il fallait qu'on fasse un jeu qui se joue en 2D, Sherry m'a regardé avec des yeux ronds. Je lui ai demandé de me faire confiance. Et puis, assez tôt pendant le développement, on a eu la preuve qu'il y avait un marché pour ce genre de choses. On travaillait déjà sur *Abe's Oddysee* quand *Donkey Kong Country* est sorti, et on était ravis : Rare nous a appris quelques trucs qu'on s'est permis de leur emprunter. Ils avaient fait le même choix : des personnages et des décors précalculés, qui ont l'air d'être en 3D, mais qui sont juste des sprites. On a tout modélisé sous *Maya*, on a pu calculer les rendus aux résolutions qu'on voulait, avant de les réduire pour que ça rentre."

Plusieurs développeurs vont reprendre ►



» [PlayStation] Les lignes tordues sur cette image illustrent l'absence de correction de perspective sur PlayStation : elles devraient toutes être rectilignes.

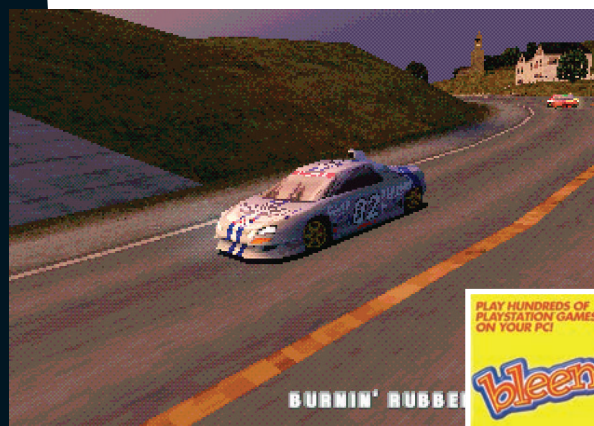
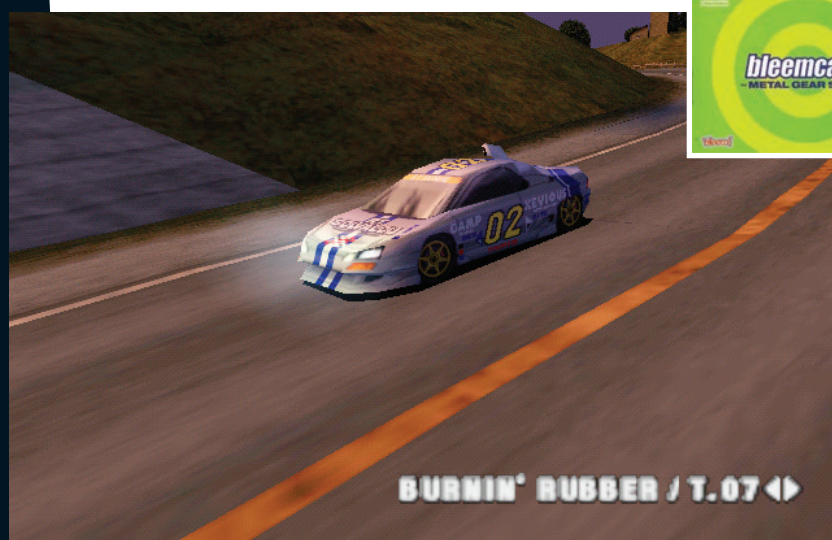
PLAYSTATION SANS PLAYSTATION

Comment Connectix et Bleem! ont (presque) libéré les jeux PlayStation...

L'évolution effrénée de la technologie à la fin des années 90 a fait qu'il n'a pas fallu attendre très longtemps pour que des ordinateurs soient assez puissants pour émuler la PlayStation – et deux sociétés ont d'ailleurs sorti des émulateurs commerciaux.

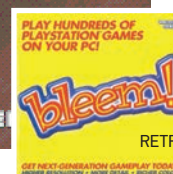
Après le succès de son logiciel d'émulation *Virtual PC*, Connectix, acteur majeur du logiciel Mac, récidive en 1999 avec la *Virtual Game Station*, rapide et très compatible pour l'époque. Sony Computer Entertainment n'appréciant évidemment pas tout ce qui risque de lui faire perdre le contrôle de sa plateforme de cette façon, poursuit Connectix en justice et décroche une injonction temporaire qui bloque la commercialisation de la *Virtual Game Station*. Mais finalement, la cour décide que le produit de Connectix est légal et en 2000, Sony rachète la *Virtual Game Station* pour l'enterrer pour de bon.

Bleem! était une toute petite société à l'origine d'un émulateur éponyme capable d'émuler la PlayStation sur PC et qui exploitait les cartes graphiques de l'époque pour rehausser les jeux avec des textures lissées et des résolutions plus élevées. La société a également annoncé *Bleemcast!*, un émulateur permettant de jouer à des jeux PlayStation sur la Dreamcast de Sega. Sans surprise, Sony a attaqué Bleem! en justice pour infraction au droit d'auteur et contrefaçon de marque. Là encore, Sony perdit le procès, avant de poursuivre de nouveau Bleem! pour violation de brevet. Sans ressources suffisantes pour se défendre, Bleem! ferma en novembre 2001, non sans avoir auparavant diffusé des disques permettant de jouer à *Gran Turismo 2*, *Metal Gear Solid* ou *Tekken 3* sur Dreamcast.



» [Dreamcast, ci-dessus]
Cette image preview de *Ridge Racer Type 4* montre les améliorations apportées par *Bleem*, qui n'est hélas jamais sorti officiellement.

» [PlayStation, ci-contre]
La comparaison avec la version originale, avec sa résolution plus basse et sans filtres de texture, est sans appel.





"SANS LE STOCKAGE CD, ON AURAIT DÛ COMPRESSER CONSIDÉRABLEMENT LES DONNÉES" CHARLES CECIL

► ce genre d'astuce pour leurs jeux, souvent en les mêlant à de la 3D en temps réel, comme pour les *Resident Evil* et les *Final Fantasy*, où des objets 3D s'affichent devant des fonds précalculés, ou des titres comme *Klonoa*, avec des sprites précalculés sur des environnements en 3D temps réel.

Si le reste des composants de la PlayStation ne sont pas aussi révolutionnaires que sa puce graphique, il ne faut pas pour autant les négliger.

"Je dois toujours avoir la ROM que j'ai écrite pour le processeur MIPS, quelque part", nous dit Mike. "Aujourd'hui encore, le MIPS reste mon duo puce/assembleur préféré!"

"Je connaissais déjà l'assembleur ARM 32-bits, avant, alors le MIPS de la PlayStation et le processeur Hitachi de la Saturn, c'était un pas en arrière, pour moi", nous dit Chris. "C'était tous les deux des processeurs sympas, mais le vrai grand changement, ça a été de basculer de l'assembleur vers le langage C. Le développement a été globalement très largement amélioré."

Le processeur sonore était proche de celui de la SNES, conçu par Kutaragi. Capable de générer de la musique avec des échantillons compressés, il pouvait gérer jusqu'à 24 canaux, avec 512 Mo de mémoire – à comparer avec les 8 canaux et les 64 Ko de mémoire de son prédécesseur. Si la capacité de la PlayStation de jouer de l'audio depuis le CD peut minimiser l'importance de



CHARLES CECIL

Cofondateur,
Revolution Software

cette puce, elle a servi plus d'une fois, notamment quand il fallait préserver l'espace de stockage.

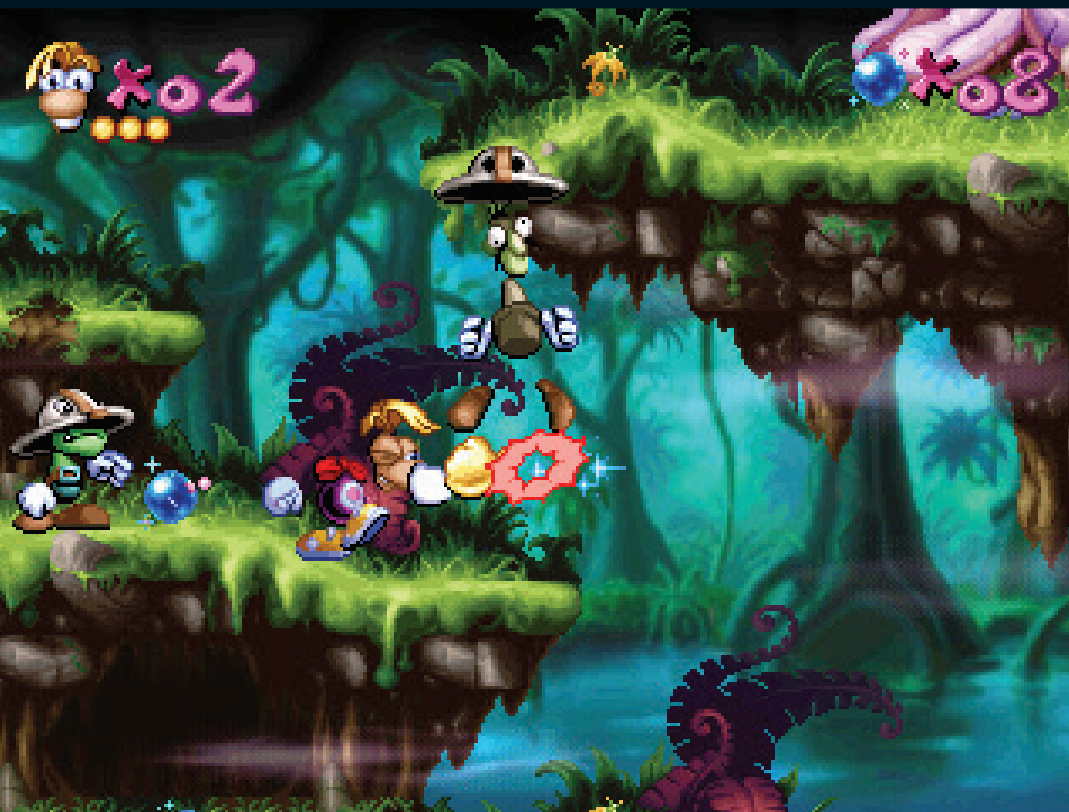
David souligne cependant un gros point faible de la PlayStation : "Les contraintes de mémoire. C'était compliqué de tout faire rentrer ! Mais je crois que ces contraintes ont servi le design. Si on avait eu plus de marge, on aurait sans doute moins bien

figolé les choses."

Mike est du même avis : "On n'aurait pas craché sur un peu plus de RAM, mais on a fait en sorte que ça marche avec ce qu'on avait."

Avec 2 Mo de RAM principale, 1 Mo de RAM vidéo et 512 Ko pour l'audio, la PlayStation est comparable à ses deux principales rivales, la Saturn et N64, mais ces deux autres machines ont eu droit à des extensions de mémoire (de 4 Mo) au fil de leur existence, qui ont généralement servi à améliorer les graphismes. La Saturn exploitait la RAM en sus pour rehausser les animations dans ses jeux 2D, tandis que la N64 s'en servait pour booster ses performances 3D. Seuls quelques jeux exploitent ces extensions, sur les deux machines, aussi leur impact a-t-il été finalement limité. En outre, en ne sortant pas d'extension de ce type, Sony a évité le fractionnement de sa base utilisateurs.

L'utilisation du CD-ROM est bien sûr aussi une facette novatrice de la PlayStation. On connaissait depuis longtemps les atouts de ce support, en particulier son espace de stockage étendu et ses coûts de production réduits, comparés à ceux des cartouches. Ce choix était une évidence : le CD-ROM a non seulement été inventé par Sony et Philips, mais la société en commandait déjà des millions pour sa division musicale. Cependant, il y a des risques : si l'on croise des périphériques CD-ROM depuis 1988 et si





» [PlayStation] D'après Chris, l'absence d'ombrage Gouraud a permis de gagner pas mal de temps de calcul pour les traînées lumineuses de *WipEout 2097*.

» [PlayStation] Le stockage sur CD-ROM a rendu possibles les décors détaillés, les séquences vidéo et les dialogues digitalisés des *Chevaliers de Baphomet*.



la plupart des constructeurs de consoles *next generation* ont déjà opté pour ce support, la technologie reste onéreuse et fait grimper les coûts de production initiaux. En outre, le géant Nintendo se cantonne toujours aux cartouches, vantant leur vitesse de transfert, leur solidité et leur résistance au piratage...

Le choix du CD-ROM s'avérera des plus judicieux, tant pour Sony que pour son écurie de développeurs. Pour Lorne, les jeux

Oddworld doivent beaucoup à ce support : "C'est en partie ce qui nous a décidés à nous lancer dans les jeux vidéo. Quand les CD-ROM sont arrivés, on s'est dit qu'on aurait assez de place pour y mettre 500 écrans de jeu, 1000 images d'animation pour tous les personnages. Qu'on n'aurait pas les limites des cartouches."

Les Chevaliers de Baphomet bénéficie également de l'espace disponible sur CD-ROM : "On avait des tas de données, des fonds multicouches, un gros paquet d'animations, des heures de musique et de dialogues", se souvient Charles. "Sans le stockage CD, on aurait dû compresser considérablement les données, et ça aurait sans doute entaché l'expérience de jeu."

Charles n'en oublie pas pour autant de souligner également les inconvénients du support : "Les lecteurs CD de l'époque étaient très lents pour charger et pour lire les données. Les vidéos devaient être méchamment compressées pour être lues directement."

Le CD-ROM a sans conteste aidé Sony à gagner la guerre de sa génération de consoles. Les développeurs l'affectionnaient, comme SquareSoft, qui 'passe

à l'ennemi' en concluant que la capacité des cartouches de la N64 ne peut suffire pour héberger son ambitieux projet de *Final Fantasy VII*. Les coûts de production réduits permettent également d'organiser des promotions stratégiques, comme quand Sony lance la gamme Platinum, pile au moment de la sortie de la N64 de Nintendo.

Mais le CD-ROM est aussi une des faiblesses de la PlayStation, à cause de sa fragilité. Sur les premiers modèles, les guides en plastique de la lentille fatiguent avec la friction, et ladite lentille se désaligne, causant des problèmes de lecture, notamment des saccades vidéo. L'autre problème est un souci courant à la fin des années 90 : les graveurs CD se démocratisent et les protections de base contre la copie ne suffisent plus, obligeant les développeurs à ajouter des mesures de protection supplémentaires dans leurs jeux.

L'attrait de la nouveauté séduit bien des développeurs, aussi la compétition s'installe-t-elle par la même occasion : "Chez Reflections, on travaillait depuis longtemps avec Psygnosis, qui avait récemment été rachetée par Sony, mais on a dû quand même présenter des concepts de jeu pour avoir droit à un kit de développement", raconte Martin.

"On était en concurrence avec quelques autres studios pour les premiers *dev kits*, dont les équipes internes de Sony, bien sûr. Ils ont été tellement emballés par l'idée de *Destruction Derby* qu'on en a vite reçu un. Ces kits étaient presque aussi gros qu'une photocopieuse, avant d'être rapidement remplacés par des modèles plus pratiques, de la taille d'un magnétoscope."



DAVID PERRYMAN
Concepteur des circuits, *Rollcage*
Producteur, *Attention To Detail*



» [PlayStation] David a fait de l'excellent travail sur la modélisation des circuits de *Rollcage*, très convaincants selon les critères PlayStation.

PLAYSTATION CLASSIC LE RETOUR DE LA BÊTE

Sony imite Nintendo et se lance à son tour dans la rétroconsole avec une PSOne mini adorable comme tout... mais un peu frustrante!

Elle est toute mignonne, vraiment. Une vraie petite PlayStation qui tient dans la main, presque deux fois plus petite que l'originale. Et l'impression est renforcée par ses manettes, fidèles aux originales de première génération (sinon pour la prise USB qui remplace le port manette d'origine), avant le Dual Shock et l'analogique. Techniquement, c'est une belle machine, avec de bonnes finitions, très légère (un peu de lest n'aurait d'ailleurs pas été de trop), dotée comme il se doit aujourd'hui d'une sortie HDMI. On retrouve les trois boutons d'origine, Alimentation, Reset et Open, ce dernier n'ouvrant non pas le couvercle du lecteur CD, puisqu'il n'y en a évidemment pas, mais permettant de passer d'un jeu à l'autre. Quant au bouton Reset, il ouvre un menu où l'on peut changer de disque pour les jeux multi-CD, ouvrir la sélection de titres et sauvegarder un *save state*.

Techniquement – et c'est surprenant de la part d'un Sony qui s'est tellement battu contre ce genre de choses –, la machine s'appuie sur l'émulateur *open source PCSX ReARMed* pour faire tourner, très bien d'ailleurs, ses 20 jeux.

Justement, les jeux : parlons-en. Si l'on trouve quelques pépites et célébrités incontournables dans la liste, comme *Final Fantasy VII*, *Destruction Derby*, *Grand Theft Auto*, *Metal Gear Solid*, *Rayman* ou *Oddworld : Abe's Odyssey*, on peut s'étonner de l'absence de grosses pointures emblématiques de la PlayStation première du nom, sans doute pour des questions de droits ou d'accord non trouvé avec les éditeurs d'origine (on pense évidemment à *Tomb Raider*, par exemple), ou pour des histoires de licences produits



ou audio (et là, c'est *Gran Turismo* qui nous vient à l'esprit). Une autre explication pourrait aussi venir du choix des deux manettes digitales, pas très adaptées à certains titres, dont le *Gran Turismo* cité plus haut.

Reste que la sélection de jeux, malgré ses lacunes et ses choix parfois discutables (*Resident Evil Director's Cut* et *Rainbow Six*, par exemple), offre largement de quoi faire dans tous les genres, de la baston au puzzle game, en passant par la course et le RPG (grand gagnant du florilège, à notre sens, avec *Revelations : Persona* et *Wild Arms* en plus du *FFVII* cité plus haut).

On peut cependant trouver le prix un poil élevé, si on le compare à la concurrence (et certainement à son coût de production, mais ça, c'est une autre histoire). Et dans un sens, on comprend aussi l'annonce récente de Reggie Fils-Aimé, qui a déclaré que la Nintendo 64 Mini "n'est pas pour sitôt" face à un souci auquel se heurtent bien des productions de cette génération, et dont vous êtes évidemment très au fait : la 3D vieillit beaucoup plus mal que la 2D. Les deux tiers des titres de la sélection de la PlayStation Classic en prennent donc un sale coup dans les dents. Ça n'enlève rien à leurs qualités intrinsèques, mais quand même.

► Outre l'aspect technique, la grande force de la PlayStation vient aussi des relations entre Sony et les éditeurs tiers, qui ont notamment permis à Reflection de tenir des délais assez courts pour le développement de *Destruction Derby* : "Ça va sûrement vous sembler rapide, mais on n'a eu que sept ou huit mois pour faire le jeu, pour le lancement européen de la console", raconte Martin. "Mais on progressait rapidement, grâce au hardware bien conçu et aux bibliothèques fournies. En 24 heures, on avait programmé un polygone texturé qui se baladait à l'écran, et même pas une semaine plus tard, on avait fait un circuit circulaire, avec une voiture rudimentaire qui glissait dessus. Et à partir de là, on a fait le gros du boulot, sur la physique des accidents, l'IA, etc."

Paul a lui aussi apprécié l'approche de Sony : "En général, on vous refilait un gros pavé avec quelques exemples, et c'est tout ce que vous aviez, jusqu'à ce que vous soumettiez votre projet", explique-t-il. "Le support développeur était vraiment basique, sauf si vous étiez une très grosse pointure en contact avec les hautes sphères. Sony a vraiment mené la révolution : ils se sont rendu compte que leur console avait tout à gagner s'ils écoutaient et aidaient les développeurs."

Sony ne s'est pas ouverte qu'aux professionnels : si son kit de développement *Net Yaroze* n'était pas donné, il a permis à des programmeurs amateurs de créer leurs propres jeux PlayStation, dont certains ont été publiés sur les disques de démo du magazine PlayStation officiel, et ont lancé la carrière de leurs créateurs.

Mais tout n'était pas aussi transparent, puisque Sony semblait (déjà) réticente à l'idée de laisser les développeurs exploiter totalement les capacités de la machine dès le début : "Le moteur de calcul mathématique 3D était bien planqué derrière une bibliothèque, et quiconque voulait créer des mondes virtuels devait avoir les vraies infos cachées pour s'en servir", raconte Mark. "Heureusement, on les a eues assez tôt, pendant le développement de *Crash Bandicoot*, et on a pu créer ces



» [PlayStation] Les effets de reflets de *Gran Turismo* étaient même hors de portée du hardware arcade de l'époque.





» [PlayStation] L'accessibilité de la PlayStation et sa large base d'utilisateurs a autorisé la sortie de titres expérimentaux, comme *PaRappa The Rapper*.

» [PlayStation] Les remarquables musiques des *Final Fantasy* sur PlayStation sont générées par la puce audio, pour économiser de la place sur les CD.



"ON NE FAISAIT PAS QUE PASSER À UN NOUVEAU SUPPORT : ON PASSAIT AUSSI DE LA 2D À LA 3D" MARTIN EDMONDSON

personnages et ces environnements extraordinaires."

Il est arrivé la même chose à Chris et à son équipe de Liverpool : "Je me rappelle d'une conférence de Sony, à Londres, pendant qu'on bossait sur *WipEout 2097*. Un des présentateurs parlait des instructions COP2 (pour les calculs 3D vectoriels) et du fait qu'on ne pouvait pas les adresser directement. Je me suis tassé dans mon siège, un peu mal à l'aise, parce que nous, on avait l'info, et on s'en servait non-stop. Je ne sais ni pourquoi il y avait ces restrictions, ni où on avait récupéré cette liste d'instructions COP2, mais à l'évidence, Sony ne les avait pas rendues publiques."

"À un moment, on a eu assez de documentation sur la machine et on a pu se passer de l'aide de Sony", souligne Mike. "Quand j'ai vraiment commencé à programmer sur PSX, et pas juste sur kit de



MARTIN EDMONDSON
Cofondateur,
Reflections

développement, j'étais déjà entré chez Visual Sciences. Il y avait des tas d'infos sur le Net, et je n'ai pas eu besoin de l'aide de Sony. Ça m'a permis d'aborder les choses de façon plus créative. J'ai converti des *Action Replay* en kits de développement, afin que les graphistes aient leurs propres 'kits de développement' pour voir leurs œuvres directement sur une télé. L'équipe de test en avait aussi : quand le jeu crashait, ils pouvaient tout envoyer sur un PC pour qu'un programmeur vérifie le code et trouve ce qui l'avait fait crasher. C'était drôle!"

Pour exploiter au mieux ce nouveau hardware, le développement évolue également et nécessite plus de main d'œuvre : "Au début, notre équipe est passée de 4 (sur Amiga) à 7 personnes, sur PlayStation, donc ce n'était pas énorme", raconte Martin. "Il faut dire que le design de *Destruction Derby* était assez simple. On n'avait pas le temps de faire un jeu complexe et profond, pour être prêt pour le lancement. Ça a très vite changé avec les projets suivants. Pour *Driver*, on devait déjà être une trentaine."

"On ne faisait pas que passer à un nouveau support : on passait aussi de la 2D à la 3D", ajoute Mike. "Ça a été un vrai cataclysme pour les programmeurs et pour les graphistes, qui ont dû se former à de nouveaux outils et à de nouvelles techniques. Les équipes se sont agrandies, et certains n'ont pas réussi à suivre le mouvement. Chez DMA, on a dû laisser partir de très bons artistes 2D qui n'ont pas réussi à effectuer la transition. Les programmeurs ont

dû passer des points, vecteurs et matrices 3D à la gestion de modèles 3D polygonaux et autres nouveaux processus. Le changement a été brutal."



L'époque de la PlayStation est celle où des équipes de développement encore assez petites pour prendre des

risques pouvaient partir à la conquête de nouveaux territoires. Comme le rappelle Mark, le résultat est un catalogue de jeu extraordinairement varié : "La technique, c'était une chose, mais je crois que la PlayStation a surtout débridé la créativité des créateurs de jeux", nous dit-il. "Tout pouvait devenir un jeu. *Parappa The Rapper*, *Devil Dice*, *Intelligent Qube*... ça fait partie de mes meilleurs souvenirs de la PlayStation."

Si la PlayStation a conquis le monde avec sa puissance alliée à une grande accessibilité, ça n'a pas été du tout la même chose pour celles qui lui ont succédé. La PS2 est connue pour être un support très difficile à programmer et la PS3 réputée pire encore. "On priait pour que la PlayStation 4 soit un support plus accessible, surtout après la PlayStation 3, une bête très difficile à dompter", nous dit Mark. "Mais je ne m'attendais pas à ce qu'avec cette facilité, on revioit fleurir des expériences de jeu aussi variées que celles qui ont marqué les débuts de la première PlayStation."

Mark a raison : la PlayStation était un très bon terrain de jeu pour les développeurs souhaitant expérimenter de nouvelles choses. La console avait de quoi séduire tout le monde, et pas seulement des conversions de l'arcade ou des bizarreries japonaises. Il y avait de quoi séduire les fans d'Harry

Potter ou les amateurs de danse, les fans de foot, les adultes en quête de jeux de course réalistes... Sans la formidable technologie nichée dans les entrailles de la première console à dépasser les 100 millions d'exemplaires vendus, une telle diversité n'aurait sans doute pas été possible. ★



MIKE DAILLY
Cofondateur,
DMA Design



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

PLAYSTATION 2

Avec un catalogue de plusieurs milliers de jeux, il y a forcément quelques pépites de la deuxième console de salon de Sony qui vous ont échappé. On vous en a déterré quelques-unes.

MR MOSKEETO

■ DÉVELOPPEUR : ZOOM INC ■ ANNÉE : 2001

■ **L'été, c'est sympa, sauf quand les vacances sont pourries par ces saletés de moustiques** qui transforment les nuits en cauchemar et les peaux bronzées en champs de culture de boutons qui grattent. Autant dire qu'on n'a aucune pitié pour les responsables de ces désagréments, et c'est sans doute cela qui a donné des idées à *Mr Moskeeto*, sorti sous le label Fresh Games d'Eidos.

Le joueur y incarne un moustique qui se retrouve à chaque niveau de jeu dans la même pièce qu'un membre de la famille Yamada, dont il va devoir boire le sang pour survivre à l'hiver. Kenichi, le père de famille maladroit, Kaneyo, son épouse sensible et leur fille adolescente, Rena, vivent leur vie pépère jusqu'à ce qu'une saleté de bestiole – vous, donc

– vienne leur pourrir la vie. Vous pouvez soit vous jeter sur la peau exposée, soit obliger la personne à bouger pour qu'elle dévoile des zones vulnérables. Pour ce faire, vous pouvez utiliser différents objets, comme les interrupteurs muraux ou la télécommande de la télévision. Quand vous vous posez sur quelqu'un, appuyez sur R3 et faites tourner le stick droit pour commencer à boire son sang, tout en gardant un œil sur votre vitesse de pompage et le niveau de stress de votre abreuvoir sur pattes – s'il est trop énervé, il vous écrasera. Vous terminez un niveau en récupérant la quantité de sang demandée. Ça a l'air simple, comme ça, mais évidemment, des obstacles en tout genre se dressent sur votre route de suceur de sang.

Il faut compter avec les

climatiseurs qui parasitent votre vol, les insecticides, les bulles de savon, et on en passe... Mais le plus grand danger qui vous guette, ce sont les Yamada. Si un membre de la famille vous repère, son niveau de stress augmente jusqu'à déclencher une séquence de combat. Votre immense adversaire cesse ses activités pour vous attaquer avec ses mains, ses pieds, des insecticides, à coup de jets d'eau bouillante, etc. Mais au lieu de mourir sur le coup, comme quand vous vous faites gauler pendant votre repas, vous devrez éviter un maximum de dégâts tout en essayant de toucher des '*relax points*' de votre cible. Malheureusement, les moustiques ne sont pas faciles à manœuvrer et vous risquez d'activer un combat ou de vous faire toucher par manque



» [PS2] Oui, Rena prend son bain. Oui, elle attaque Mr Moskeeto avec le pommeau de douche. Non, vous ne la verrez pas à poil, bande de pervers.



» [PS2] Les bonus à ramasser, comme ces morceaux de cœur, sont minuscules, donc soyez vigilant et explorez tous les recoins.

SI ÇA VOUS A PLU...

KA 2 : LET'S GO HAWAII

PS2

□ La suite de *Mr Moskeeto* n'est sortie qu'au Japon et vous emmène en vacances à Hawaï, avec la famille Yamada. Vous allez vous faire un pote moustique avec qui vous pourrez tourmenter les Yamada et leurs amis américains, la famille Brown.



TOY COMMANDER

DREAMCAST

□ Si vous avez envie de voler dans une maison aux proportions gigantesques sans embêter leurs habitants, ce jeu du studio lyonnais No Cliché de Frederick Raynal propose toutes sortes de missions au sol et dans les airs, avec des petites tutures, des tanks, des avions et des hélicoptères radiocommandés.



HAUNTING STARRING POLTERGUY

MEGA DRIVE

□ Si c'est au contraire l'aspect 'je pourrais la vie d'une famille moyenne' qui vous séduit dans *Mr Moskeeto*, alors essayez ce jeu de vengeance surnaturelle d'EA. On y incarne Polterguy, un ado tué par un skate défectueux de Vito Sardini, devenu revenant et bien décidé à posséder toutes sortes d'objets du quotidien pour effrayer les membres du clan Sardini.



EN DÉTAIL



» [PS2] La lumière rouge sur l'épaule de Kenichi est un 'relax point' : attaquez ici pour calmer votre cible et quitter le mode Combat.

d'agilité.

Le jeu, assez court, a un petit côté 'budget', mais on peut apprécier d'y rejouer pour collecter toutes sortes de trucs. Le plus intéressant reste cependant l'expérience de jeu proprement dite, étrange, et curieusement fascinante. L'humour est également bien présent, avec des cinématiques rigolotes et des écrans d'introduction amusants, dont un qui parodie *Resident Evil*. Eidos a eu de l'audace de publier ce jeu en Occident, et si ça n'a pas été un gros succès, ça mérite quelques applaudissements.

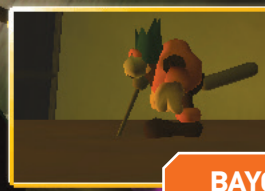
SLUUURP

□ Cette jauge symbolise votre stock de sang. Vous devrez récolter un volume spécifique à chaque niveau et remplir les réservoirs à droite de la jauge.



BZZZZEN

□ Le niveau d'énervement de votre cible est indiqué ici. Quand c'est vert, vous pouvez y aller tranquille, mais si ça vire au rouge, vous risquez de vous faire écraser ou d'entrer en mode Combat.



BAYGON VIOLET

□ Ne volez pas dans ces nuages violets, c'est de l'insecticide. Vous êtes un insecte. Vous voyez le rapport ?

PIQUE ET NIQUE

□ La taille de Mr Moskeeto est proche de la réalité, à peine visible sur le mollet de Kaneyo. D'où cette fenêtre de zoom, en haut à droite de l'écran.

Trésors Oubliés

GITAROO MAN

■ ÉDITEUR : INIS ■ ANNÉE : 2001

■ La PS2 a eu droit à tout un tas de jeux musicaux mésestimés, dont *Gitaroo Man*, qu'on vous avoue tout particulièrement affectionner.

U-1 (un calembour japonais pour le prénom 'Yuichi') est un écolier un peu looser à qui Puma, un chien qui parle, a offert le pouvoir de se transformer en super-héros, Gitaroo Man. Il va affronter toute une clique de méchants dans d'épiques batailles musicales, armé de sa Gitaroo.

Les combats se divisent en plusieurs phases. En premier lieu, une séquence de charge, pendant laquelle on construit sa barre de vie en suivant des directions avec le stick gauche analogique et en appuyant sur un bouton au bon moment. Puis vient le combat proprement dit, où l'on reprend le même principe pour attaquer et où l'on se défend en suivant des icônes qui volent des bords de l'écran vers son centre. On alterne les séquences d'attaque et de défense jusqu'à ce que l'un des protagonistes soit vaincu.

Le gameplay est bien conçu, mais ce sont les musiques et l'histoire qui marquent le plus. La bande-son composée par le duo japonais COIL est excellente, en particulier la piste *The Legendary Theme*, parmi les meilleurs morceaux jamais composés pour un jeu vidéo, surtout l'exceptionnelle version acoustique qu'on entend vers le milieu du jeu, pendant un niveau sentimental.

Gitaroo Man ne s'est pas très bien vendu, mais sa popularité a grandi grâce au bouche-à-oreille, aussi bien sur PS2 que sur PSP. Ses concepteurs ont continué sur leur lancée avec *Osu! Tataka! Ouendan/Elite Beat Agents* et les jeux de karaoké *Lips* de la Xbox 360.



» [PS2] Un des meilleurs niveaux jamais vus dans un jeu musical (avec le stage des toilettes de Parappa)!



» [PS2] Spinal Tap aurait adoré ces guitares cracheuses de foudre. Heureusement, personne ne leur en a prêté.

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» FIRE HEROES

■ DÉVELOPPEUR : SPIKE
■ ANNÉE : 2004

■ Un incendie s'est déclaré à la tour Clayton, tout juste inaugurée, et en tant que pompier, policier et architecte, vous avez 5 heures, en temps réel, pour éteindre les flammes, sauver les gens et découvrir les causes du désastre. Chacun de ces personnages a 9 chapitres dédiés, et leurs histoires croisées peuvent converger vers plusieurs fins, dans ce jeu en cel-shading plutôt original.



» X-TREME EXPRESS

■ DÉVELOPPEUR : SYSCOM ENTERTAINMENT
■ ANNÉE : 2001

■ Un jeu de course de trains, c'est un peu comme les petits circuits de voitures de notre enfance : la clef, c'est de savoir bien gérer sa vitesse pour ne pas dérailler, de prendre la bonne voie pour gagner du temps et accessoirement de bloquer l'adversaire. Sans oublier de s'arrêter au bout d'un quai libre, en fin de parcours. C'est original, mais avouons que le jeu est un peu trop... sur des rails.



» FREAK OUT

■ DÉVELOPPEUR : TREASURE
■ ANNÉE : 2001

■ Les nombreuses sœurs de Linda sont possédées par des démons ! Heureusement, grâce à son écharpe magique capable d'attraper et d'étirer des objets, elle va pouvoir aller les sauver et exorciser leurs démons dans des combats de boss. Ce n'est pas le plus connu des jeux de Treasure, mais il n'en est pas moins intéressant, avec ses boss très particuliers et certaines techniques graphiques peu courantes...



» MONSTER ATTACK

■ DÉVELOPPEUR : SANDLOT
■ ANNÉE : 2003

■ Le premier volet des *Earth Defense Force*, développé avec un budget plutôt modeste. Des insectes géants ont envahi la Terre, et vous incarnez un des militaires envoyés pour les arrêter. Prenez votre plus gros flingue et descendez toutes ces cochonneries intersidérales, de préférence en coop avec un pote, c'est encore plus rigolo.

MICHIGAN : REPORT FROM HELL

■ ÉDITEUR : GRASSHOPPER MANUFACTURE ■ ANNÉE : 2002

■ Un étrange brouillard envahit Chicago et le lac Michigan, transformant les gens en monstres hideux. Mais au lieu d'incarner le héros à la gâchette facile moyen, vous endossez le rôle d'un caméraman venu couvrir les événements pour les infos. En pointant votre objectif sur des points d'intérêt, vous attirez l'attention de la présentatrice sur ces derniers, et augmentez votre score dans une des trois catégories du jeu : suspense, érotisme et immoralité.

L'approche semi-passive du genre est très originale, et s'étend au-delà des interactions directes limitées avec l'environnement immédiat. Si votre reporter est tué pendant un niveau, vous passez simplement au suivant avec un autre journaliste (qui ne s'est visiblement pas demandé comment le poste s'est libéré...). Il est ainsi possible de finir le jeu sans garder le moindre de ses journalistes en vie.

Il n'est pas toujours facile de prendre le jeu au sérieux, notamment à cause de doublages si lamentables qu'ils en sont hilarants – même ceux de *Night Trap* méritent un Oscar, à côté. En tout cas, le concept a le mérite d'être original. Le jeu sur PS2 est devenu assez difficile à dénicher en Europe. La demande pour des versions PAL est en outre forte outre-Atlantique, le jeu – signé Goichi Suda (plus connu sous le pseudonyme de Suda51) – n'étant jamais sorti aux USA.



■ [PS2] Voici une survivante. Elle ne va pas le rester très longtemps.

■ [PS2] Peut-être en sait-elle plus qu'elle ne veut bien le dire. On va l'espionner. C'est de la survie, pas du voyeurisme.



» RULE OF ROSE

■ DÉVELOPPEUR : PUNCHLINE
■ ANNÉE : 2006

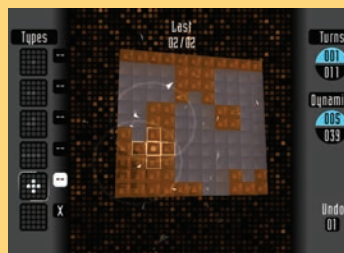
■ Un jeu d'horreur où l'on incarne Jennifer, une jeune femme de 19 ans harcelée par un groupe d'enfants maléfiques, le Club des Aristocrates du Crayon Rouge. À sa sortie européenne en 2006, *Rule of Rose* s'est retrouvé au cœur d'une polémique, notamment en France, en Italie et en Angleterre (où la sortie du jeu a d'ailleurs été annulée). Comme souvent, les accusations portées avec virulence contre le jeu par certains politiques (sadisme, apologie de la torture, "nazisme ordinaire") étaient sans véritable fondement.



» DOG'S LIFE

■ DÉVELOPPEUR : FRONTIER DEVELOPMENTS
■ ANNÉE : 2003

■ Dans ce titre signé David Braben, on ne pilote pas un vaisseau, mais un chien du nom de Jake, dont la tendre moitié a été enlevée par la fourrière. Pour la sauver, il va falloir remonter sa trace olfactive et celle d'autres chiens afin de les recruter, le plus souvent après leur avoir montré qui était l'alpha. Il faudra aussi obéir aux ordres des humains pour gagner des os, éviter les types de la fourrière et marquer son territoire. En faisant pipi, oui. Le jeu est un peu simpliste, mais avouez que ça attise votre curiosité...



» DETONATOR

■ DÉVELOPPEUR : KADOKAWA SHOTEN
■ ANNÉE : 2002

■ Plus qu'un jeu de démolition, *Detonator* est un puzzle game assez abstrait. Vous avez un nombre limité de bâtons de dynamite et de tours pour les placer afin de trouver la meilleure configuration pour raser totalement un bâtiment. Vous êtes cependant limité par la forme des charges explosives et la structure du bâtiment. C'est beaucoup moins spectaculaire que ça aurait mérité de l'être, mais ça reste un bon jeu.



» STEAMBOT CHRONICLES

■ DÉVELOPPEUR : IREM ■ ANNÉE : 2005

■ Vous incarnez Vanilla Beans (oui, pour de vrai), qui se réveille amnésique sur une plage, aux côtés d'une jeune fille qu'il va devoir aider. Jusque-là, ça sent le RPG de base, mais là où ça devient marrant, c'est qu'on peut customiser des robots, les Trotmobiles, utilisables en combat. En outre, on peut choisir de jouer les gentils ou les méchants. Un jeu intéressant, sans doute passé inaperçu à cause de sa sortie très tardive.



POUR QUE LES JEUX NE MEURENT JAMAIS

NOUS AVONS
VOULU RENDRE
ICI HOMMAGE
AUX FANS ET AUX
DÉVELOPPEURS
QUI REDONNENT
VIE AUX
JEUX QU'ILS
AFFECTIONNENT,
AFIN QUE LEUR
FLAMME NE
S'ÉTEIGNE
JAMAIS...



**es spécialistes en la
matière que vous
êtes, ô lecteurs
de *Retro Gamer*
collection,**

**connaissent bien les
problèmes liés à la
préservation des jeux vidéo.**

L'étroite relation entre les supports de stockage et la technologie du moment en est le principal écueil, soit à cause de la dégradation des supports physiques ou le phénomène, plus récent, de services en lignes fermés par leurs éditeurs. Outre ces difficultés, le lien symbiotique entre les jeux et la technologie de leur époque peut aussi poser souci pour leur préservation. Ce n'est pas la première industrie où tout le

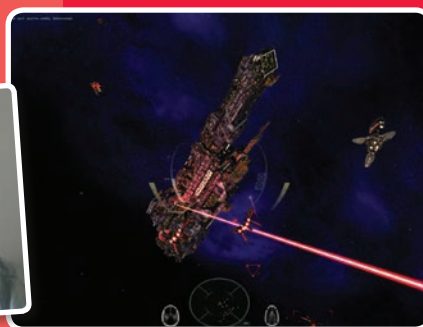
monde se focalise sur 'le prochain bon coup', mais c'est une de celles où il devient de plus en plus difficile de revenir sur des jeux auxquels on n'a plus joué depuis des années, ou sur les classiques qu'on n'a pas essayés à l'époque, et qu'on aimerait bien goûter maintenant, de préférence dans des conditions aussi authentiques que possible. Le risque est toujours présent que ces jeux soient finalement remis à des bribes de souvenirs nostalgiques, ou pire, qu'ils tombent dans l'oubli. Si les jeux ne meurent pas littéralement, la métaphore n'en est pas moins vraie. Comme ces gens qu'on cryogénise dans les romans de science-fiction, qui ne sont plus vraiment vivants jusqu'à ce qu'on les décongèle, les 0 et les 1 des jeux vidéo stockés sur des disques durs n'existent vraiment que si on y joue.

Heureusement, des passionnés luttent contre cette entropie vidéoludique et triment dur pour garder de vieux jeux en vie, de différentes façons et pour diverses raisons.

Fabian Woltermann est à la tête d'un de ces projets. Le *Freespace 2 Source Code Project* est une initiative de fans visant à améliorer le moteur de *Freespace 2* pour le faire tourner sur des supports



» Fabian Woltermann est à la tête du projet *Freespace 2 Source Code*.



» [PC] Grâce au projet *Source Code*, *Freespace 2* bénéficie d'effets améliorés et de modèles de vaisseaux plus détaillés.



» [PC] *Brutal Doom* tartine une généreuse couche de violence en rab', avec diverses animations de trépas, de grosses giclées de sang et quelques démembrements.

modernes, lancée quand Volition a libéré le code source du jeu, en 2002.

"Au début, c'était juste des fans qui faisaient un peu ce qu'ils voulaient", nous explique Fabian quand nous l'interrogeons sur les origines du projet. "Il manquait certains éléments au code source qui avait été fourni. La composante *matchmaking* multijoueur et le code des cinématiques avaient été retirés, pour des questions de droits. Donc des gens ont recréé ces portions pour reconstruire le jeu tel qu'il était à sa sortie."

Fabian nous explique aussi que les fans concevaient leurs propres missions en bidouillant le moteur, en ajoutant des éléments qui leur plaisaient, mais qu'à un moment, la mission de préservation du jeu sous la forme qu'ils affectionnaient tous a pris forme : "Je crois que c'était vers 2004/2005, quand ceux d'entre nous qui géraient le *repository* central du code source ont décidé qu'il fallait faire en sorte que la version *retail* de *Freespace 2* soit jouable sur les machines actuelles. C'est devenu notre priorité. Nous faisons très attention à ce que tout ce que nous changeons ne modifie pas *Freespace 2*, ou ne fasse que

corriger ses erreurs et les bugs oubliés par Volition. L'objectif est de préserver *Freespace 2* tel qu'il était conçu à l'origine."

Le *Source Code Project* ne se contente pas de simplement préserver *Freespace 2* : il le transforme aussi en outil pour que les passionnés puissent laisser leur créativité s'exprimer, dans la continuité de l'esprit du jeu originel.

"Volition a toujours soutenu la communauté des moddeurs", nous dit Fabien. "Ils ont fourni l'outil de conception de missions de leur moteur, et ont encouragé tout le monde à se lâcher, à partager ses missions. Ils ont donné le ton."

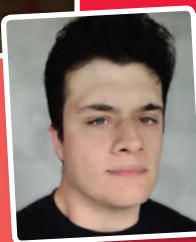
Fabian ajoute que la narration minimaliste du jeu, combinée à son ouverture, a permis aux joueurs qui en avaient envie de combler les trous : "*Freespace 2* s'achève sur un gros *cliffhanger*, qui, pour beaucoup, a été le point de départ. 'Qu'est-ce qu'il se passe après?' ou 'Que s'est-il passé entre *Freespace* et *Freespace 2*?'. C'est de là qu'est née la campagne *Blue Planet*, qui fait suite aux événements des *Freespace 2*. Il y a aussi d'autres projets, comme le *Babylon Project*, qui reprend tous les éléments de la série *Babylon 5*



» [PC] Vous aimez provoquer vos ennemis? On a ça en stock, dans le décidément très poétique *Brutal Doom*.

pour en faire un jeu', ou *Diaspora*, un *mod Battlestar Galactica*, ou encore *Wing Of Dawn*, une sorte de *visual novel* conçue avec le moteur du jeu. Quand on a décidé de faire en sorte que *Freespace* soit toujours jouable, on a aussi fait très attention à ne pas pour autant écarter ces différents projets. Si quelqu'un vient nous voir avec de nouvelles idées, on est très ouverts, on ne dit jamais non. Cela contribue aussi sans doute à la pérennité de notre communauté, et donc de notre projet."

Les propos de Fabian font écho aux dires du créateur du *mod Brutal Doom*, Marcos Abenante (plus connu sous le



» Marcos 'Sgt Mark IV' Abenante, le moddeur derrière *Brutal Doom*.

► pseudonyme de Sgt Mark IV), qui nous explique pourquoi *Doom*, le jeu pour lequel il s'est pris de passion, refuse de mourir : "Le *modding* est un aspect essentiel de l'expérience *Doom*", nous dit-il en soulignant qu'id Software a volontairement facilité l'accès aux outils d'édition pour faire éclore ces communautés de joueurs qui viendront aider à entretenir le jeu. "Les fans ont conçu un nombre incroyable de contenus – il doit y avoir entre 50.000 et 60.000 niveaux, peut-être."

Marcos précise également que l'évolution de ces outils les a

rendus de loin plus flexibles que ceux de *Doom* (version 2016) et de son éditeur Snapmap.

Si Marcos est resté si longtemps fidèle à *Doom*, c'est justement grâce à ce potentiel. Il nous raconte avoir découvert le jeu sur Sega Saturn dans les années 90, y avoir rejoué sur PC au début des années 2000, et plongé dans la scène *modding* à la fin de la décennie. "Les capacités de portages-sources comme *ZDoom* ou *Skulltag* (aujourd'hui devenu *Zandronum*) et tout ce qu'ils ont apporté au jeu d'origine m'ont donné envie de disséquer des *mods* comme *Doom Reinforced*,

The Monster Resource Wad, *Beautiful Doom* ou *NeoDoom*, pour voir comment ils fonctionnaient. Et je me suis ensuite lancé sur mon premier mod, *ArmageDoom*."

Marcos décrit *ArmageDoom* comme un 'bazar d'idées à moitié finies', une étape vers des projets plus ambitieux et mieux conçus. Il décide ensuite de se concentrer un peu plus sur les mécaniques centrales, d'ajouter du sang, des tirs à la tête, des animations spécifiques aux armes. *Brutal Doom*, un des plus célèbres *mods* du jeu, est né. Son succès doit sans doute beaucoup au fait qu'il amplifie les meilleurs aspects du jeu d'origine : malgré les changements apportés, on a toujours la sensation de jouer à *Doom*, avec la même intensité, la même fureur – celle-là même que beaucoup disent ne plus retrouver dans les jeux modernes. Pour citer Marcos, c'est "le *Doom* de nos souvenirs de quand on était gosses."

"Pas mal de gens disent de *Brutal Doom* que c'est le jeu qu'id Software aurait fait dès le départ s'ils en avaient eu le temps et les moyens", nous dit Marcos. "J'ai juste fait la version la plus *Doomesque* de *Doom*, notamment en intégrant des armes et des options de jeu prévues dans la version Alpha du jeu : des tanks à piloter, des petits changements graphiques, etc."



» [PC] *Brutal Doom* marie l'esthétique rétro de *Doom* et des mécaniques de jeu plus modernes.

A LA VIE, A LA MORT!



STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

□ Cet FPS-culte mâtiné de *survival-horror* est toujours entretenu par une communauté de passionnés et de moddeurs depuis plus de 10 ans, notamment avec le projet *standalone Lost Alpha*, qui s'appuie sur des images promotionnelles, des previews, et des *builds* leakées pour y réintégrer des éléments coupés et ajouter de nouveaux systèmes de jeu afin de sublimer l'expérience *Stalker*.



PHANTASY STAR ONLINE

□ Ce MMO précurseur a failli mourir quand ses serveurs ont été coupés, d'abord sur Dreamcast et GameCube, puis sur PC et Xbox. Les fans sont venus à sa rescousse en montant leurs propres serveurs *PSO*. Plus de 10 ans après que Sega ait débranché *Phantasy Star Online*, on trouve encore des dizaines de serveurs actifs et décemment fréquentés.



SUBSPACE

□ Ce shooter MMO *Asteroids*-esque a fermé un an après sa sortie en 1997 quand son développeur Virgin Interactive Entertainment a rencontré des soucis et vendu la plupart de ses actifs à Electronic Arts. Mais des passionnés sont restés accros au jeu et en 2015, des fans ont sorti une nouvelle version free-to-play sur Steam, baptisée *Subspace Continuum*.

“La plupart de nos jeux ont été implémentés par nostalgie par des types qui les aimaient”

Eugene Sandulenko

Marcos n'est pas le seul à entretenir la flamme sanglante de *Doom*, ce qu'il attribue à des outils de *modding* accessibles et un univers de jeu très flexible : "Plus de 20 ans après sa sortie, on fait encore des *mods* pour *Doom*, et ce sera sans doute encore le cas dans 20 ans !"



certaines communautés ne se cantonnent pas à un seul et unique jeu. *ScummVM*, trop souvent assimilé à un émulateur, est un outil

bien connu des amateurs de jeux d'aventure souhaitant revenir aux sources du genre. Eugene Sandulenko, à la tête du projet *ScummVM*, remet les choses au point :

"*ScummVM* est une collection de moteurs de jeux", nous dit-il. "La plupart de ces moteurs, dont *Scumm*, étaient en fait des machines virtuelles. *ScummVM* rassemble plusieurs machines virtuelles avec leur propre code opération, leurs propres adresses, etc. En résumé, nous réécrivons les jeux d'origine tels qu'ils ont été développés,

pour notre système *OSystem* qui fait abstraction du hardware, afin que les jeux tournent sur toutes les plateformes sur lesquelles *OSystem* a été porté. Les émulateurs implémentent des machines virtuelles, dans lesquelles le code est exécuté : c'est pourquoi ils demandent plus de ressources que *ScummVM*, puisque ce dernier se sert de votre système d'exploitation pour écrire sur votre disque dur, tandis que les émulateurs doivent passer par un disque virtuel."

Nous demandons à Eugene si ceux qui travaillent bénévolement sur *ScummVM* pour ajouter des jeux compatibles le font sciemment pour préserver ces derniers. "Oui et non", nous répond-il. "Personnellement, je vois ça comme de la préservation, puisqu'on intègre parfois des éléments apparemment inutilisés, comme l'affichage CGA, l'implémentation des systèmes de chargement et de sauvegardes d'origine (souvent limités) ou certaines options de jeu. Mais la plupart de nos jeux ont été rendus compatibles pour des raisons passionnelles et



» [PC] Revolution Software a basculé *Beneath a Steel Sky* en freeware en 2003, pour qu'on puisse légalement l'utiliser dans *ScummVM*.

nostalgiques, par des types qui les adorent."

On peut ressusciter un vieux jeu par passion personnelle ou, comme le suggère Eugene, parce qu'on aime se creuser la cervelle à faire du reverse engineering software, mais le plus important, c'est que *ScummVM* soit devenu un outil de préservation incontournable. Eugene nous explique également que son équipe a été régulièrement contactée par des développeurs qui leur ont fourni des éléments de jeux sur lesquels ils ont travaillé pour faciliter leur compatibilité avec *ScummVM*, qui a d'ailleurs rendu possible la ressortie de classiques du genre sur GOG et Steam, comme ce fut le cas ▶



» Eugene Sandulenko participe à la sauvegarde des bons vieux point-and-clicks avec *ScummVM*.

Des jeux auxquels des fidèles jouent toujours



LES SONIC THE HEDGEHOG

□ Les éditeurs tuent généralement les portages des fans, mais Christian Whitehead a réussi à convaincre Sega de le laisser sortir officiellement sa version Retro Engine de *Sonic CD*. Des portages mobiles de *Sonic* et de *Sonic 2* ont suivi, avant que Christian ne collabore avec PagodaWest et Headcannon pour concevoir le très réussi *Sonic Mania*, qui revisite avec goût les niveaux classiques des *Sonic*.



MYTH II : SOULBLIGHTER

□ Cet excellent RTS tactique de Bungie sorti en 1998 est toujours bien vivant grâce au projet *Magma*, piloté par des fans du jeu. Ledit projet inclut un éditeur de cartes et un plug-in 'forces spéciales' qui remplace les personnages fantastiques de *Myth II* par des unités de la Seconde Guerre mondiale.



GOLDENEYE 007

□ Des fans ont recréé ce classique de la N64 avec le moteur *Source engine* de Valve. Toutes les cartes d'origine ont été fidèlement reproduites, aux côtés de nouvelles cartes basées sur des niveaux de la campagne solo, absentes du jeu multi original, ou inspirées d'autres films *James Bond*. On y trouve aussi diverses améliorations visuelles et quelques modes de jeu supplémentaires.

ENTRETEENIR LA FLAMME

LES REMAKES

Tout le monde n'a pas les connaissances ou la motivation suffisante pour bidouiller les émulateurs ou surveiller les sites d'enchères en ligne afin de goûter aux classiques du jeu. Des remakes comme *Shadow Of The Colossus* sur PS4 sont une solution simple pour jouer à ces titres sur des supports modernes, d'autant plus grâce aux quelques petites touches de modernisme qui viennent gommer ou polir certains aspects frustrants des versions d'origine.

LES MODS

Pour allonger la durée de vie d'un jeu, rien de tel que de l'ouvrir aux modifications. Les passionnés peuvent ainsi ajuster les visuels de leur titre fétiche en accord avec les évolutions technologiques, mais surtout, cela leur permet de créer de nouvelles façons d'y jouer, en y ajoutant de nouvelles mécaniques, de nouvelles quêtes et toutes sortes de choses qui renouvellent l'intérêt. Le travail de communautés comme celle de *Skyrim* illustre bien tout le potentiel des mods.



DES SERVEURS DE FANS

Quand un éditeur décide de fermer les serveurs d'un jeu en ligne, il lui assène le coup de grâce. À moins qu'une solide communauté de passionnés souhaite le maintenir en activité, comme avec le projet *SaveMGO*, qui rassemble un groupe de hackers éthiques qui ont réussi à relancer le premier *Metal Gear Online* en 2014, deux ans après sa fermeture officielle.

LES BOUTIQUES EN LIGNE

On peut citer plusieurs boutiques en ligne qui ont redonné vie à de vieux jeux. La Console Virtuelle de Nintendo lui a permis de faire recette avec ses vieux classiques sur ses machines modernes, tandis que *Good Old Games* (GOG.com) est l'endroit idéal pour dénicher des tas de vieux jeux PC, comme *Dungeon Keeper*, *X-Wing Vs TIE Fighter*, *The Longest Journey* et bien d'autres, jouables sur les PC actuels.

LA SCÈNE HOMEBREW

Le marché du *homebrew* a relancé pas mal de vieux jeux, soit en les portant sur d'autres supports, en mettant à la vente des cartouches contenant des versions remixées des jeux Mario (*Mario Adventure*) ou avec des hacks permettant de jouer à des versions piratées de vieux jeux trop difficiles à trouver (ou trop coûteux pour le commun des mortels).



» [PC] *Black Mesa* a reçu la bénédiction de Valve, et peut être téléchargé sur Steam.

► pour *Toonstruck*. *ScummVM* a peut-être même certainement donné des idées à ceux qui ont récemment ressorti et remasterisé plusieurs classiques LucasArts...

Mais l'envie de préserver un jeu ne passe pas forcément par sa reproduction fidèle, comme sur *ScummVM*.

Black Mesa, le remake de *Half-Life* par Crowbar Collective, en est la parfaite illustration. "Au début, il y avait deux projets visant à créer une version HD de *Half-Life*," nous raconte Adam Engels, en charge du projet. "Quand ces deux équipes ont appris qu'elles suivaient le même but, elles se sont rassemblées pour former celle qui a créé *Black Mesa*."

Adam explique que ce qui ne devait qu'être une remise à niveau graphique s'est vite transformé en tout autre chose : "À l'origine, on devait juste



» Adam Engels travaille sur *Black Mesa*, en développement depuis plus de 15 ans!

remplacer les modèles 3D et les textures," nous dit-il. "Et puis, rapidement, c'est devenu une refonte complète de *Half-Life*, comme si Valve l'avait conçu avec les connaissances, l'expérience et la technologie qu'ils avaient sur *Half-Life 2*. En changeant d'objectif, on a revu nos ambitions à la hausse – presque trop! Le succès de notre projet vient en grande partie de notre volonté de ne faire aucun compromis, au prix d'un temps de développement terriblement étiré."

Le travail commence en 2004, et plus le projet gagne en ambition, plus sa date de sortie est repoussée. Mais ça en vaut la peine : alors que la plupart des remakes de fans sont boudés voire stoppés par des éditeurs (demandez à Nintendo, pour déconner), Valve a adoubé *Black Mesa*, disponible en *Early Access* sur Steam – au moment où nous

CASSEURS DE RÊVES



BREATH OF THE NES

La plupart des remakes remettent de vieux jeux au goût du jour, mais *Breath Of The NES* fait tout l'inverse en revisitant *The Legend Of Zelda : Breath Of The Wild* à la mode rétro. Sans surprise, WinterDrake a reçu un avis de retrait DMCA de la part de Nintendo et a dû retirer sa démo d'itch.io. WinterDrake continue de travailler sur son projet, mais sous une autre forme, sans Zelda...



AM2R

□ Cet *'Another Metroid 2 Remake'* signé Milton Guasti lui a demandé près de dix ans de travail, avec au programme de nouveaux graphismes, des salles plus grandes et des mécaniques de jeu mises à jour. La version complète, fidèle à l'esprit de l'original, est heureusement sortie avant que Nintendo ne force Milton à la retirer. En cherchant un peu, vous pourrez donc la dénicher sur Internet.



couchons ces lignes, il ne reste plus qu'à retravailler la dernière section de Xen.

L'évolution de *Black Mesa* d'une simple refonte HD à un véritable remake complet reflète bien à quel point cela peut s'avérer un véritable casse-tête, de revisiter un jeu pour le public actuel. À quel moment les changements effectués perdent-ils l'essence de ce qui rendait le jeu si spécial, à l'origine? Comment choisir ce que l'on change et ce qu'il faut conserver?

"Ce n'est pas évident, c'est vrai", nous confirme Adam. "On était tous d'accord pour dire que certains passages de *Half-Life* ne sont pas top, mais qui sommes-nous pour en juger? On n'arrêterait pas de se demander ce que ferait Valve à notre place. C'est même devenu notre profession de foi : ne pas recopier le jeu à l'identique, mais le refaire du mieux possible grâce à ce que Valve nous a appris."



ightdive Studios a dû faire face à ce genre de dilemme en décidant de refaire complètement

l'immense System Shock, après avoir sorti une version améliorée du jeu originel. D'où notre question : pourquoi revenir sur le même jeu?

"*System Shock* est un jeu absolument génial, mais les joueurs qui ont joué à la version d'origine et à notre édition augmentée ont

tout particulièrement soulevé deux points," nous explique Stephen Kick, fondateur et dirigeant de Nightdive. "Tout d'abord, les graphismes sont ceux qu'on attend d'un jeu de 1994, et on voulait relever le niveau jusqu'à celui des standards actuels. Et puis, il y avait le défi de l'interface. Le système d'inventaire et les contrôles du jeu d'origine sont assez difficiles à prendre en main pour les joueurs actuels. Dans notre version augmentée, on a ajusté quelques éléments de base, comme la vue à la souris, mais même avec ça, les joueurs peinaient. Nous souhaitions corriger ces deux points dans notre remake. Visuellement, le jeu est refait sous le moteur *Unreal*, et on a suivi les mêmes principes pour refondre l'interface. On voulait la moderniser pour que les joueurs puissent vraiment apprécier le jeu, sans pour autant trahir le moins du monde la franchise. On a donc décidé d'adopter le système d'inventaire de *System Shock 2*, plus familier. Le jeu est plus agréable à prendre en main, tout en préservant son héritage."

La préservation des jeux est souvent le fait de passionnés bénévoles, mais Nightdive en a fait son fonds de commerce. La société a en effet ressorti plusieurs jeux d'antan, dont *Turok 2*, *I Have No Mouth And I Must Scream* ou *The 7th Guest*, entre autres.

"On a fondé Nightdive pour restaurer des classiques du jeu

vidéo qui se seraient perdus, sinon", explique Stephen.

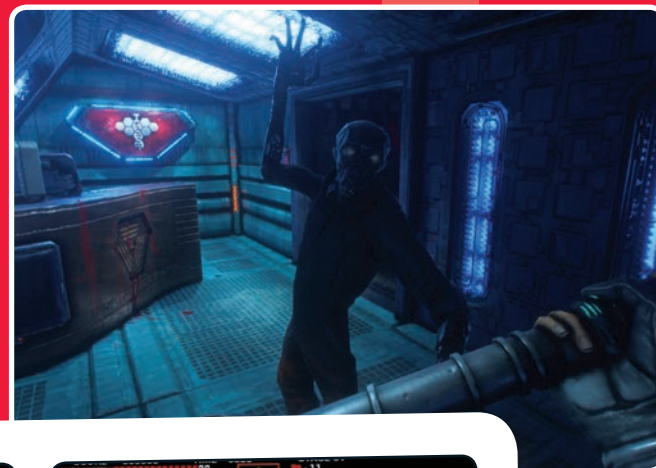
"On pense que c'est important, pour les joueurs d'aujourd'hui, et par là, je veux aussi bien parler des consommateurs que des gens qui font des jeux, afin qu'ils comprennent ce qu'il y a eu avant eux. Il est impératif qu'on n'oublie pas la riche histoire du jeu vidéo, des studios et des personnes qui ont pavé la route que nous empruntons aujourd'hui."

De plus en plus d'anciens jeux ont droit à une nouvelle jeunesse, entre les *mods*, les remakes, les outils qui permettent de les faire tourner sur les supports actuels et futurs. Si certains conservateurs peuvent voir d'un mauvais œil ces modifications ou exploitations de ce patrimoine, nous préférons les encourager. Comme nous l'avons dit plus haut, un jeu auquel on ne joue plus est un jeu qui meurt. Qu'importe finalement comment on le préserve : l'important, c'est qu'il ne cesse pas de vivre. ✱



» Nightdive, la société de Stephen Kick, se spécialise dans la préservation des jeux.

» [PC] On vous avoue attendre avec impatience de pouvoir balancer ce joli tuyau en travers du crâne des pas beaux de ce remake de *System Shock* de Nightdive, en cours de développement.



Cinq tentatives de remakes crucifiées par les ayants droit



GALAXY IN TURMOIL

□ Ce devait être le remake d'un jeu jamais sorti : Frontwire Studios voulait refaire *Star Wars Battlefront III*, à l'époque annulé, en se basant sur les deux premiers volets et des vidéos leakées du prototype. Après qu'un accord de distribution ait été signé avec Steam, Lucasfilm et EA l'ont hélas fait retirer. Le développement continue, sans la moindre référence à *Star Wars*.



LE PROJET VAULDERIE

□ *Vampire : The Masquerade* est un pur classique bourré d'idées, servi par une narration extraordinaire, mais gangréné par une réalisation lamentable. Bref, c'est un candidat idéal pour un remake. Les fans qui ont monté le Projet Vaulderie voulaient corriger les problèmes techniques du jeu, mais les avocats de CCP en ont décidé autrement et ont tout fait stopper.



CASTLEVANIA (UNREAL ENGINE)

□ Dejawolf a passé près d'un an à travailler sur un remake du premier *Castlevania* sous *Unreal engine*, avant de recevoir la redoutée lettre de 'stoppez tout' de Konami. Par contre, ils l'ont l'autorisé à laisser les fichiers de démo en ligne et se tâtent même paraît-il pour peut-être permettre au développeur indépendant d'acquiescer la licence officielle. Trop sympa.

Super Scope

» PLATEFORME : SNES » SORTIE : 1992

S'il y a un truc sur lequel tous les fabricants de consoles tombaient d'accord, dans les années 80 et 90, c'est que les joueurs voulaient des flingues.

Les bonnes ventes du bundle rassemblant la NES, le *Zapper* et *Duck Hunt* – et de ceux du même genre chez Atari et Sega – ne viendront pas les contredire. Il n'est donc guère étonnant que Nintendo ait entretenu la tradition sur SNES avec le *Super Scope* – mais cette fois, avec une arme surdimensionnée. Plutôt qu'un bête pistolet, Nintendo a voulu se la jouer 'c'est nous qu'on a la plus grosse' avec un bazooka encombrant, mais impressionnant.

Et vu que l'appareil est sans fil, il lui faut un capteur sur la console ainsi que des piles pour fonctionner.

Le *Super Scope* était vendu avec une cartouche compilant six jeux, dont des trucs assez peu conventionnels, comme le puzzle game *Blastris*. Cette variété est d'autant plus appréciable que les joueurs SNES n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous la gâchette du *Super Scope*. Seuls 4 éditeurs ont en effet sorti des jeux dédiés (ou pour être plus exact, un seul jeu chacun). C'est donc Nintendo qui a dû fournir du contenu, à savoir huit jeux complets et des mini-jeux bonus sur trois autres cartouches, en plus de la compilation vendue au lancement. *



Sachez ça

Le *Super Scope* s'est invité dans *Super Smash Bros. Melee*, comme arme utilisable par les combattants, et est resté depuis un des objets récurrents du jeu.

LE JEU QUI VA BIEN Tin Star

Si vous cherchez des jeux un peu différents, *Tin Star* est peut-être le genre de curiosité qui peut vous intéresser. L'action se déroule dans un Far West peuplé de robots, où vous attend tout un éventail de défis : épreuves de tir classique, jonglage, protection de civils et bien sûr dégommage de méchants. Les graphismes cartoon sont chouettes comme tout et la variété des styles de jeu change des jeux de tir plus classiques. *Tin Star* n'est hélas sorti qu'aux USA, aussi vous faudra-t-il vous tourner vers l'import.





Digital



» Une vidéo des dirigeants de Hasbro en train de visionner la démo NEMO de Scene Of The Crime joue les Easter Eggs dans *Night Trap*.

Notre guide de *Night Trap* du précédent numéro nous a donné envie de fouiller plus avant dans l'histoire de ses créateurs de Digital Pictures, pionniers du jeu en *Full Motion Video* et de la 'télévision interactive' dont rêvait alors le tout-Hollywood...

En mars 1995, dans un article du magazine *Next Generation*, Tom Zito exprimait sa haine notoire de la télévision, tout en concédant l'ironie de la chose. Après tout, il était alors le président de Digital Pictures, un studio de développement dont la spécialité était de marier les jeux et la vidéo filmée. Et c'est lui qui a lancé la mode de la FMV dans les années 90, à l'heure où le public rêvait de 'discuter avec sa télé'.

Digital Pictures est né en 1991, mais Tom commençait déjà à s'intéresser à la télévision interactive six ans plus tôt, alors qu'il était encore un employé d'Axlton, une des nombreuses sociétés de Nolan Bushnell, un des fondateurs d'Atari. Tom travaillait alors sur un nounours parlant, un jouet qui répondait à la voix.

Séduit par ce type d'interactivité, Tom propose à Nolan l'idée de combiner des images interactives et un flux vidéo.

Nolan lui donne le feu vert pour



» [Mega-CD] *Sewer Shark* est un rail shooter vendu en bundle avec le Mega-CD. Le jeu a aussi été porté sur 3DO.

Pictures



» [Mega-CD] La violence de *Night Trap* est loin d'être aussi terrible que certains l'ont affirmé.



» La deuxième piste des disques Mega-CD de Digital Pictures, jouée dans un lecteur de CD audio, peut vous réserver quelques surprises...

concevoir un prototype.

Tom rassemble une équipe de formidables talents, parmi lesquels on retrouve Rob Fulop, créateur de plusieurs hits de l'Atari 2600 (*Missile Command*, *Demon Attack* et *Cosmic Ark*), David Crane, cofondateur d'Activision et auteur de *Pitfall!*, le graphiste et game designer Michael Becker et Steve Russell, le scientifique qui a conçu *Spacewar!* en 1962. En décortiquant la puce graphique de la console ColecoVision, ils découvrent qu'elle est capable d'afficher des images de jeu vidéo en incrustation sur un fond vide.

C'est exactement ce qu'il leur faut, mais Nolan grimace devant le budget de 7 millions de dollars nécessaire pour concevoir la machine capable d'exploiter ce principe. Tom se tourne donc vers d'autres investisseurs, et c'est le fabricant de jouets Hasbro qui répond présent. L'équipe de développement s'agrandit pour imaginer cette console – nom de code NEMO (pour *Never Ever Mention Outside* : 'N'en parlez à personne'), toujours sous la houlette d'Axlon. Mais quand Hasbro veut que le développement s'accélère, Tom doit faire un choix cornélien : quitter Axlon et Nolan ou prendre le risque qu'Hasbro retire ses billes. Tom décide de partir, et fonde une nouvelle société, Isix.

NEMO était un projet intéressant qui exploitait des cassettes VHS au lieu des habituelles cartouches. Des pistes audio et vidéo cohabitaient sur la bande avec des données informatiques pour basculer de l'une à l'autre, déclencher des interactions ou définir des embranchements. Trois démos sont créées pour démontrer le potentiel de cette technologie :

un jeu de baseball baptisé *Bottom Of The Ninth Inning*, un clip vidéo interactif de la chanson *You Might Think I'm Crazy* du groupe The Cars, et *Scene Of The Crime*, où le joueur observe l'action sous différents angles grâce à des caméras de surveillance.

Mark Klein faisait partie des créateurs de *Scene Of The Crime* : "Tom m'avait engagé comme consultant pour concevoir le système d'exploitation de NEMO", nous raconte-t-il. "J'ai développé le langage de script INTERVAL qui a servi à implémenter le gameplay de *Scene Of The Crime*. C'était très novateur : c'était les toutes premières vidéos interactives en image par image."

Scene Of The Crime est le point d'orgue de la présentation de NEMO aux 22 cadres exécutifs de Hasbro, en décembre 1986. Tom décroche une rallonge budgétaire et en profite pour engager plus de monde, dont l'auteur Ken Melville, le graphiste Lodewijk Coen, l'experte en développement commercial Anne Flaut-Reed et Kevin Welsh, que Lodewijk décrit comme "le magicien de la technique et de la vidéo interactive".

Tom lance deux projets : le premier, c'est *Night Trap*, basé sur le concept de *Scene Of The Crime*. Filmé comme une véritable production hollywoodienne à Culver City, en Californie, le jeu s'appuie sur un budget conséquent ▶

SACHEZ ÇA

▣ Tom Zito a commencé sa carrière comme critique de rock pour le *Washington Post*.

▣ *Night Trap* et *Sewer Shark* ont à l'origine été produits pour la Control-Vision, une console à cassettes VHS.

▣ *Sewer Shark* était inclus en bundle avec l'extension Mega-CD.

■ Dana Plato est plus connue pour son rôle de Virginia Drummond dans *Arnold et Willy* que pour sa performance dans *Night Trap*.

▣ *Ground Zero : Texas* a été filmé en Californie par une vraie équipe de tournage, pour un budget de 2 millions de dollars.

■ Le script de *Ground Zero* est signé Edward Neumeiser, le scénariste de *RoboCop*.

▣ Steve Russell, créateur du légendaire jeu *Spacewar!* de 1962, a travaillé chez Digital Pictures.

■ Digital Pictures a produit 4 des 6 jeux du Mega CD 32X : *Corpse Killer*, *Night Trap*, *Slam City With Scottie Pippin* et *Supreme Warrior*.

▣ La supposée violence de *Night Trap* est à l'origine de la création de l'ESRB, l'organisme américain de régulation des jeux vidéo.

■ 50.000 exemplaires de *Night Trap* se sont vendus après les audiences au Sénat.

■ *Marky Mark and the Funky Bunch: Make My Video* a eu droit à un magnifique 0/10 dans le magazine *Game Informer*. Respect!

▣ Certains jeux Digital Pictures utilisent des séquences vidéo du domaine public.



GAME PAS TOUT À FAIT OVER...

□ Le prometteur *Maximum Surge* a été annulé en 1996, quand Digital Pictures a fermé, mais les rushes vidéo du jeu n'en sont pas pour autant tombés dans les limbes, récupérés vers 1999 par Film And Video Production pour servir dans un film de 2003, portant le même nom que le projet de jeu.

"On avait des images de Walter Koenig et de Yasmine Bleeth et le script de Keith Shaw, qui était le frère du dirigeant de la société", nous dit Jason Bourque, réalisateur alors débutant du film. "On en a fait un scénario exploitable dans un film sur le thème de la réalité virtuelle. Koenig n'était pas très content : il avait signé pour un jeu vidéo et pensait que le projet était mort et enterré."

Jason passe huit jours à filmer des scènes supplémentaires, avec un budget inférieur à 500.000 dollars canadiens. "Pendant le montage, j'ai aussi voulu reprendre des images d'autres jeux, comme *Corpse Killer*, *Supreme Warrior* et *Quarterback Attack*", ajoute-t-il.

Le film est acheté par une chaîne thématique canadienne dédiée à la science-fiction avant de sortir sur DVD sous le titre de *Game Over*. "Ça a aussi attiré l'attention sur la plus grosse société de production indépendante au Canada", souligne Jason. "Pas mal de carrières dans le cinéma en Colombie-Britannique sont nées avec ce très, très mauvais film de série B."

► (en 1987) de 1,5 million de dollars pour un tournage de 16 jours. Le budget s'envole encore avec les 3 millions de budget de *Sewer Shark*, un rail shooter en vue subjective écrit par Ken Melville. Tout se déroule bien. "On avait terminé le développement hardware et software, et la console était presque prête pour être produite à grande échelle", nous dit Mark Klein.

Sauf que fin 1988, deux mois avant le lancement prévu de la NEMO, rebaptisée Control-Vision, Hasbro arrête tout. Les dirigeants craignent que son prix élevé de 299 dollars ne signe son arrêt de mort sur un marché dominé par la bien moins coûteuse NES de Nintendo. Stephen D. Hassenfeld, fervent supporter du projet NEMO et directeur exécutif de Hasbro, n'est plus là pour soutenir l'équipe de Tom, victime d'une grave pneumonie qui l'oblige à quitter ses fonctions – il décèdera l'année suivante d'une crise cardiaque, à 47 ans.

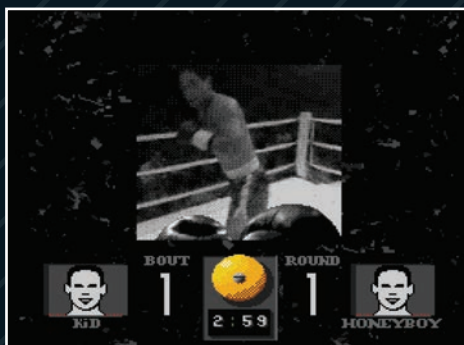
"L'annulation de la Control-Vision m'a pris par surprise", nous confie Mark. "Plus d'une fois, on a cru que le projet allait s'arrêter, mais ça avait tenu. Ce n'est qu'une fois qu'on avait pratiquement tout terminé que le produit a été

mis au rebut."

L'équipe de Isix est dissoute et chacun repart de son côté. Tom rachète les droits des jeux et garde précieusement tout ce qui avait été produit, dont les bobines des films, dans un entrepôt de Rhode Island, où ils prennent la poussière jusqu'en 1991, quand des discussions s'engagent avec Nintendo et Sony pour porter *Sewer Shark* sur leur nouveau support de jeux CD, la Play Station. Tom fonde une nouvelle société, Smart TV – très vite rebaptisée Digital Pictures – et appelle Mark, Ken, Lodewijk, Anne et Kevin à la rescousse.

"Je crois que Sony voulait adapter ses grosses propriétés intellectuelles en projets interactifs – surtout ses clips vidéo, qui marchaient du tonnerre, à l'ère MTV", se souvient Lodewijk. "La nature hybride du support – être passif devant un fil et interagir avec un jeu – était un vrai défi, mais on a réellement innové, en termes de game design."

Malheureusement, tout tombe à l'eau quand Nintendo lâche Sony et que la Nintendo Play Station est annulée. Mais par chance, Sega travaille aussi sur le support CD-ROM pour une extension Mega Drive, convaincue que le CD est le futur du jeu vidéo. Sega a besoin de contenu et contacte Tom. Les deux parties trouvent un accord pour porter les jeux FMV annulés sur Mega-CD.



» [Mega-CD] Il faut appuyer au bon moment sur le bon bouton pour gagner dans *Prize Fighter*.

Une des premières difficultés, comme l'explique Mark, c'est de trouver comment faire tourner les jeux sur CD-ROM : "On a développé un algorithme de compression vidéo entièrement pensé pour les besoins de la *full motion video*. On a numérisé et compressé ce qui avait été filmé, image par image. C'était encore les balbutiements du CD-ROM, et on a dû surmonter tout un tas de problèmes techniques."

TOP JEU



NIGHT TRAP

□ Tourné en un peu plus de deux semaines avec un casting consistant, une petite armée de cascadeurs et une équipe technique de production hollywoodienne, le film interactif *Night Trap* a été ressorti des cartons sur Mega-CD cinq ans après son annulation. Loué pour sa *full motion video*, le jeu demande au joueur de surveiller une maison pour protéger une ribambelle de jeunes ados et piéger les méchants qui les menacent. Le gameplay, qui se limite à presser un bouton est assez pourri, mais le kitsch absolu du jeu en a fait un titre culte.



SEWER SHARK

□ Ce mélange de vidéo et de rail shooting est déjà un peu plus convaincant que *Night Trap*. C'est devenu un incontournable pour les joueurs Mega-CD, au point de finir dans un bundle avec le périphérique. Les codes de la FMV sont respectés, avec des acteurs très mauvais, un scénario minimaliste et un gameplay limité où en gros, on ne fait que diriger un curseur. Pour l'anecdote, *Sewer Shark* a été réalisé par John Dykstra, directeur des effets spéciaux du premier *Star Wars*.



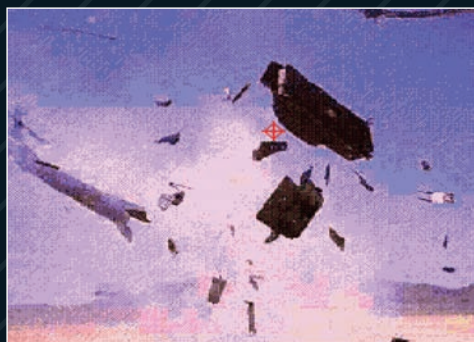
GROUND ZERO : TEXAS

□ Les mécaniques de *Ground Zero : Texas* sont presque les mêmes que dans *Night Trap* : le joueur observe les événements via des caméras de surveillance, afin de sauver des personnes qui disparaissent dans une petite ville du Texas. Mais au lieu de piéger les ennemis, il faut ici leur tirer dessus, comme dans un stand de tir de foire tenu par une équipe de cinéma. Le jeu, qui compte 100 minutes de vidéo, est signé Dwight H. Little, qui a notamment réalisé *Sauvez Willy 2* ainsi que des épisodes de *24 heures chrono* et de *Prison Break*.

Parmi ces derniers, il y a le fait que le Sega CD n'était pas conçu pour afficher de la vidéo ("C'était loin d'être de la haute définition", souligne Mark). Heureusement, le fait que toutes les images étaient déjà tournées a aidé : "Kevin Welsh a fait un boulot remarquable sur la version Mega-CD de *Night Trap*", nous dit Lodewijk. En s'appuyant sur le concept de départ de Rob Fulop et de James Riley, Kevin a produit le jeu avec Ric Lacivita, tandis que James endosse le rôle de réalisateur et que Lodewijk conçoit les graphismes informatiques. Des séquences supplémentaires, qui introduisent le matériel Sega, sont filmées pour l'introduction du jeu (dédié à la mémoire de Stephen Hassenfeld).

"On a dû jongler entre les compromis : longueur de la vidéo, qualité d'image, interface utilisateur, audio et gameplay... Le plus gros challenge, ça a été de tout mettre sur ce petit CD", nous dit Lodewijk. "Nos techniques balayaient complètement la concurrence, au début."

Sewer Shark a lui aussi droit à un portage, produit par JoAnne Michels-Bennet et Amanda Lathroum à partir de la version d'origine de



» [Mega-CD] Plus 'Hollywood des années 90' que *Midnight Raiders*, tu meurs, en explosant comme une maquette d'hélicoptère en plein vol.



CORPSE KILLER

Les premiers titres FMV de Digital Pictures sont sortis sur Mega-CD, mais *Corpse Killer* a aussi eu droit à des versions Saturn, 3DO et 32X, toutes jouables au lightgun (sauf sur Saturn). Si le jeu, où l'on massacre du zombie dans tous les coins, devient vite répétitif, quelques bonnes idées pimement la partie (comme de perdre de la vie si l'on shoote les *Shadow Men* quand ils s'assombrissent).

“La vidéo devait être convertie dans une palette très limitée, d'où les gros effets de pixellisation et de bandes”

Lodewijk Coen

Melville et Fulop. "Amanda Lathroum était diplômée de Harvard, mais elle avait commencé comme réceptionniste chez Digital Pictures", se souvient Lodewijk, dont l'équipe s'occupait des interfaces de jeu. "C'est quelqu'un d'incroyablement intelligent, et c'est elle qui a redonné vie à *Sewer Shark*, en bossant jour et nuit pour reconstruire le jeu pour un nouveau support à partir de simples rushes. La vidéo devait être convertie dans une palette très limitée, d'où les gros effets de pixellisation et de bandes. Je crois qu'on avait 16 couleurs pour l'interface utilisateur, et environ 200 pour la vidéo."

Les deux titres se vendent bien et *Sewer Shark*, qui atteint les 100.000 exemplaires écoulés, est inclus en *bundle* avec le Mega CD peu après la sortie américaine du périphérique, en octobre 1992. C'est un vrai triomphe, qui rapporte 18 millions de dollars et confirme le succès de la FMV qu'avait anticipé Tom. Mais les problèmes lorgnent à l'horizon...

Night Trap attire en effet l'attention de certains sénateurs américains, qui l'accusent d'ultraviolence. "La scène projetée pendant la conférence de presse montre des assaillants accrochant une machine suceuse de sang qui fait un bruit strident de perceuse au cou d'une jeune femme hurlante", rapporte un journal du

2 décembre 1993.

Le sénateur Joseph Lieberman est le héraut de cet anathème : "On ne parle plus de *Pac-Man* ou de *Space Invaders*", disait-il, ajoutant qu'il faudrait bannir des jeux comme *Night Trap* ou *Mortal Kombat* et les interdire à la vente. La juxtaposition nous fait d'autant plus marrer que *Night Trap* est loin d'être aussi violent et plein de contenu sexuel que certains l'affirmaient. "C'était juste de la politique", nous dit Mark. "Pour nous, tout ça était comique – aussi bien le jeu lui-même que le fait que des politiciens le citent comme exemple de violence dans les jeux!"

Pourtant, tout le monde n'est pas du même avis : de grosses chaînes de magasins (Toys 'R' Us, Kay-Bee) retirent les jeux de leurs rayons, et Sega décide à son tour de le retirer de la vente en janvier 1994. *Night trap* ressortira plus tard, quand les choses se seront calmées, avec une nouvelle jaquette et sera également porté sur Sega CD 32X, 3DO, PC et Mac. Mais le tollé a donné naissance à l'*Entertainment Software Rating Board* en septembre 1994 et fait réaliser au grand public que tous les jeux vidéo n'étaient pas à destination des enfants.

Entre-temps, Digital Pictures a lancé de nouveaux projets, dont la série des *Make*

CHRONO

- 1987 □ Début de la production de *Night Trap* pour la console Control-Vision.
- 1988 □ Début du développement de *Sewer Shark*.
- 1989 □ Hasbro annule la Control-Vision.
- 1990 □ Le producteur exécutif Tim Zito rachète tout ce qui a été produit pour les deux jeux.
- 1990 □ Sega contacte Tom Zito pour créer des jeux pour son extension Mega-CD.
- 1991 □ Digital Pictures est fondée.
- 1991 □ Sortie des versions Mega-CD de *Night Trap* et de *Sewer Shark*.
- 1991 □ Lancement de la série *Make My Video*, avec des clips musicaux.
- 1992 □ *Night Trap* est cité pendant les débats du Sénat américain sur la violence des jeux vidéo.
- 1992 □ Sortie de *Ground Zero : Texas, Prize Fighter* et de *Double Switch*.
- 1993 □ Sortie de *Corpse Killer* et du jeu de basket *Slam City With Scottie Pippen*.
- 1993 □ *Night Trap* sort sur 32X et sur 3DO.
- 1994 □ Sortie de *Supreme Warrior* et *Quarterback Attack with Mike Ditka*.
- 1994 □ *Maximum Surge*, un jeu avec de la FMV incrustée sur des graphismes d'arrière-plan, est annulé.
- 1995 □ Fermeture de Digital Pictures.





» [Mega-CD] Le scénario et le jeu des acteurs de *Night Trap* sont aussi navrants l'un que l'autre, mais le jeu n'en était pas moins innovant.

► *My Video*, où le joueur peut monter lui-même des clips de INXS, Kris Kross ou Marky Mark and the Funky Bunch, avec des rushes vidéo et des effets spéciaux 'top moutoute'. La critique n'est pas tendre avec ces produits qui se sont tous très mal vendus et ont fait perdre de l'argent à Digital Pictures. Lodewijk pense que les limites du support en sont la principale raison : "Une résolution vidéo trop faible, une interface trop basse résolution aussi, une table de montage avec de tous petits écrans vidéo, des sons de mauvaise qualité... mais c'était déjà un sacré tour de force, de réussir à faire ça !", se justifie-t-il.

La deuxième vague de jeux Digital Pictures est déjà meilleure, avec *Ground Zero : Texas* et *Double Switch*. Blindé de pognon grâce à *Night Trap* et *Sewer Shark*, Digital Pictures dépense 2 millions de dollars pour *Ground Zero : Texas* et engage une équipe de tournage hollywoodienne

ainsi que l'acteur Steve Eastin, croisé dans tout un tas de séries (dont *L'Agence tous risques* et *Hooker*). "La production des vidéos et les cachets des acteurs représentaient une grosse part du budget de nos jeux", souligne Mark.

Malgré ces gros investissements, la société grandit vite et compte 80 employés à son apogée, en 1993. "On n'arrêtait pas de développer de nouveaux titres et de nouveaux concepts", nous dit Lodewijk. "Généralement, ça commençait par une réunion en dehors des locaux, dans des endroits sympas qui stimulaient la créativité. Tout le monde participait activement, du patron à la standardiste, et les meilleures idées étaient choisies démocratiquement. On créait ensuite les story-boards, qu'on imprimait sur nos imprimantes à encre d'une lenteur infernale, avant de les plastifier. Il nous arrivait de filmer de petites séquences pour que le concept soit



» [Saturn] Jeremiah Birkett incarne Winston dans *Corpse Killer*, mais on peut le croiser aussi au cinéma (*L.A. Confidential*), ainsi que dans tout un tas de petits rôles dans un paquet de séries télé.

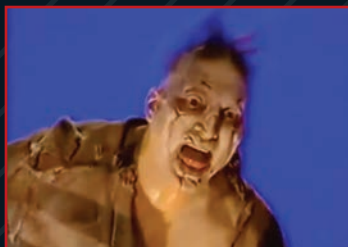
le plus clair possible. Parfois, c'était pour les montrer à des investisseurs potentiels ou à des groupes-tests. En interne, on avait de vrais talents, comme Cuyler Gee, avec qui j'ai collaboré pendant des années."

"Et il y avait aussi Steve Russell, qui est venu nous rejoindre chez Digital Pictures", ajoute Mark. "Il connaissait très bien le jeu vidéo et il savait parfaitement gérer une équipe de développement."

Digital Pictures cède tout de même à la facilité en appliquant plusieurs fois la même formule : *Double Switch* rappelle ainsi énormément *Night Trap* et reprend son système de caméras de surveillance. Mais d'autres titres sont plus originaux, comme *Prize Fighter*, un jeu FMV en noir et blanc où les joueurs incarnent Le Kid et affrontent d'autres boxeurs sur le ring, en vue subjective. "*Prize Fighter* était révolutionnaire", clairo Mark.

"Je me suis beaucoup appliqué sur les superpositions des sprites et de l'interface sur la vidéo, pour obtenir un rendu le plus naturel possible", ajoute Lodewijk. "J'ai dû aller sur les plateaux de tournage pour aider à filmer les gants

DANS L'ADN DE DIGITAL PICTURES



DE LA FULL MOTION VIDEO

□ Digital Pictures voulait rapprocher le cinéma et les jeux en développant des titres cinématiques basés sur des fichiers vidéo préenregistrés. La technique existait déjà depuis quelques années, mais elle était très coûteuse – c'est pourquoi la plupart de leurs titres ont coûté plusieurs millions à produire.



UN BOULOT SÛR

□ Les choses étaient claires, pour les employés de Digital Pictures : ils avaient un boulot sûr, tant qu'ils ne faisaient pas de grosse bêtise. Tom Zito voulait attirer et garder chaque talent, proposant à ses futurs employés plus que ce qu'ils demandaient lors de leur entretien d'embauche.



DE LA POLÉMIQUE

□ Si la violence de *Night Trap* est très édulcorée, ça n'a pas empêché les sénateurs américains Joseph Lieberman et Herbert Kohl de réclamer l'interdiction des jeux vidéo en 1993. *Night Trap* a temporairement été retiré des ventes, non sans avoir auparavant profité de la publicité engendrée par la polémique.



DES ACTEURS AU TOP

□ La très grosse majorité des acteurs des jeux Digital Pictures étaient... mauvais. Très mauvais. Mais c'est aussi ce qui fait le charme de ces titres très série B qui lorgnent avec insistance vers le Z et ne se prennent de toute façon pas du tout au sérieux.

à la première personne, pour les coups en vue subjective. Ils étaient ensuite extraits de l'image et convertis en sprites intégrés dans les scènes de combat. L'idée était que le joueur ait vraiment l'impression de se battre, contrairement à ce qu'on a dans des jeux comme *Street Fighter*, où les combattants sont vus de côté."

D'autres sports bénéficient du même traitement : le jeu de basketball *Slam City With Scottie Pippen* compte pas moins de 3000 séquences vidéo étalées sur 4 disques et *Quarterback Attack*, un jeu de football américain, sort peu de temps avant la fermeture de Digital Pictures. Ce dernier titre fait partie de la poignée de jeux sortis sur Mega-CD-32X, mais a aussi été porté sur MS-DOS.

"Nos jeux PC et Mac étaient de meilleure qualité, et pas seulement parce qu'ils ne se jouaient pas sur la télé", nous dit Lodewijk. "Les couleurs ne bavaient pas, la résolution était meilleure et les images plus stables."

Mais en 1994, quand Digital Pictures sort son shoot-'em-up en FMV *Corpse Killer* et son jeu de combat *Supreme Warrior*, filmé dans les mythiques studios Shaw Brothers de Hong Kong, la *Full Motion Video* n'a plus le vent en poupe. La même année paraît un titre à destination des enfants, *Kids On Site*, où les jeunes joueurs peuvent faire mumuse avec des machines de chantier. Si Digital Pictures investit toujours beaucoup d'argent dans ces titres, il est temps de passer à autre chose...

Maximum Surge est un projet prévu sur 3DO, Saturn, PC et Mac qui exploite certes la FMV (et met en scène Yasmine Bleeth, d'*Alerte à Malibu*), mais dont la production diffère. Au lieu de présenter des FMV indépendantes, comme dans les précédents jeux, ce titre superpose à l'écran jusqu'à quatre couches graphiques pour combiner la vidéo et des graphismes informatiques, afin que les ennemis puissent attaquer, quel que soit le contexte. Selon ceux qui ont pu voir le jeu en action ("Le premier jeu où la caméra est plus un outil qu'un appareil

d'enregistrement", dira Tom), le résultat était, paraît-il, impressionnant.

Malgré cela, *Maximum Surge* n'est jamais sorti, à cause d'un retard de six mois concédé pour implémenter des suggestions des groupes-tests. Digital Pictures fermera avant que le projet ne soit terminé. Nous sommes en 1996, et plus personne ne s'intéresse à la FMV, tuée par la 3D de la génération PlayStation.

Lodewijk pense également que des jeux comme *Doom* ont signé l'arrêt de mort de la FMV : "Doom a été relativement peu coûteux à produire et a eu rapidement une suite. L'Internet a également rendu possible le jeu en ligne, aussi rudimentaire soit-il, vers le milieu des années 90. La partie filmée de nos jeux était très coûteuse, le temps de jeu très court, et à la longue, c'était ennuyeux de revoir encore et encore les mêmes séquences vidéo."

Tom Zito savait bien, lui aussi, que la fin était proche. Dans une autre interview accordée au magazine *Next Generation*, en octobre 1995, il concède que "la vieille FMV" appartenait au passé et qu'il fallait repenser le concept. C'était là la promesse de *Maximum Surge*, mais on ne saura jamais si le jeu aurait pu redonner une seconde jeunesse à la *Full Motion Video*... *



» [Mega-CD] *Double Switch* reprend pas mal d'éléments de *Night Trap* et met en scène Corey Haim, vu dans *Génération perdue* et décédé en 2010.



TOM ZITO presents

TOM ZITO

□ Dès le milieu des années 80, Tom Zito voulait mélanger les films et les jeux. Il a proposé l'idée à Nolan Bushnell, fondateur d'Atari. Le manque de financement l'a poussé à aller frapper à la porte de Hasbro, qui a donné un second souffle à son idée en cofondant Digital Pictures et en supervisant chaque projet.

DES CONSOLES SEGA

□ La plupart des jeux Digital Pictures ont été publiés sur Mega-CD, à l'exception de *Quarterback Attack with Mike Ditka*, sorti sur PC, 3DO et Saturn.

AVIS DE RECHERCHE

TOM ZITO



□ Après Digital Pictures, Tom Zito est revenu à son ancien boulot de critique rock au Washington Post, et a fondé en 1999 une agence de promotion musicale, Garageband. Il a ensuite officié comme Président Directeur Général d'Integrated Media Management, jusqu'en 2009. Aujourd'hui, il dirige le site *I'd Watch That*, où les téléspectateurs peuvent voter pour des émissions qu'ils aimeraient voir à la télévision.

LODEWIJK COEN



□ En partant de Digital Pictures, Lodewijk Coen est devenu directeur artistique chez MicroUnity Systems à Sunnyvale, en Californie, avant de partir pour les Pays-Bas comme maître de conférence sur les nouveaux médias et la typographie pour l'Académie des Beaux-Arts de Maastricht. Il a donné des cours dans plusieurs institutions néerlandaises, américaines et belges, et il est aujourd'hui PDG d'un institut de recherche sur les liens entre l'art et le bien-être.

MARK KLEIN



□ Ces 20 dernières années, Mark Klein s'est spécialisé dans les produits de sécurité Internet et a cofondé eVoice, une société de messagerie vocale rachetée par AOL, qui développait de nombreux services et produits pour les entreprises et les particuliers. Il est aujourd'hui chef du service Science d'une société de sécurité informatique du nom d'Averon.

ROB FULOP



□ En 1991, Rob Fulop a fondé PF Magic, qui s'est fait connaître avec les jeux *Dogz* et *Catz*. En 2000, il a revendu PF Magic à Mattel avant d'entrer chez Playfirst comme game designer senior. Il a aussi travaillé pour Videobrain et Zynga. Aujourd'hui, il est directeur du design chez Hands On Media et supervise les jeux online du *World Poker Tour*. Il est aussi le claviériste du groupe de rock indé Bourbon Therapy.



LE MAKING OF DE HITMAN CODENAME 47

LA FORMULE DES HITMAN EST SI ÉLÉGANTE ET ÉQUILIBRÉE QU'ON A DU MAL À IMAGINER QU'ELLE AURAIT PU ÊTRE TRÈS DIFFÉRENTE, COMME NOUS L'A CONFIÉ JACOB ANDERSEN... SOUS LA MENACE D'UNE CORDE À PIANO !

Le chauve à code-barres des *Hitman* est un antihéros désormais établi, protagoniste central de mécaniques de jeu entre action et infiltration bien rodées. À chaque fois que l'on se glisse dans le costume de l'Agent 47, on sait à quoi s'attendre, à savoir une suite de plaisirs coupables composés de déguisements, d'adaptabilité et d'assassinats, qui ont maintes fois été copiés. Mais le concept de *Hitman* ne s'est pas fait en un jour : IO Interactive a sué pour modeler et affiner son idée, pour laquelle il a fallu assembler des milliers de pièces, comme nous l'avons découvert.



» [PC] Mieux vaut avoir un bon déguisement quand on s'infiltré chez un caïd du crime protégé par des hordes de gardes.



INFOS

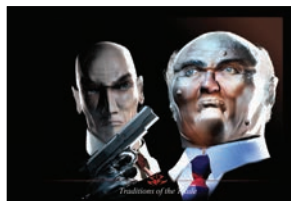
» ÉDITEUR :
EIDOS INTERACTIVE

» DÉVELOPPEUR :
IO INTERACTIVE

» SORTIE : 2000

» PLATEFORME : PC

» GENRE :
Action-tactique



En réalité, IO Interactive a failli ne jamais faire du tout *Codename 47*, à l'origine un simple shooter qui aurait pavé la route pour des titres plus ambitieux. La société est le fruit de l'association de Reto-Moto, un studio de développement danois, et du studio Nordisk Film. "On voulait faire un MMO de fantasy, *Rex Dominus*, mais un des types du marketing de Nordisk Film nous a convaincus de laisser tomber le développement", se souvient Jacob Andersen. "Ils nous ont demandé de d'abord faire nos preuves avec un shooter simple."

Un *run-and-gun* classique serait en effet plus rapide à créer et aurait donné à l'équipe de Jacob les coudées plus franches pour s'occuper de leur projet de MMO. Ils changent donc leur fusil d'épaule et esquissent des story-boards de jeux d'action inspirés des films de John Woo, comme *À toute épreuve* ou *The Killer*. Le joueur y incarnerait un assassin, face à la mafia chinoise, avec tout ce qu'il faut de balles qui sifflent et de violence furieuse.

La plupart des membres d'IO Interactive s'étaient fait les dents sur *Scavenger, Inc.*, un titre Mega Drive, mais ce nouveau titre sortirait sur PC. Pourquoi donc, d'ailleurs ? "Eh bien, dans le contexte de l'époque, ce n'était pas facile, pour nous, de récupérer des kits de développement", nous explique Jacob. "En plus, le hardware 3D commençait à faire son apparition sur PC, et ça nous intéressait beaucoup, de développer dessus."

IO ne ménage pas sa peine pour son



» [PC] Appuyez sur la touche 3 du clavier pour passer en vue tactique.



» [PC] Parfois, les meilleurs plans tournent en sucette.

moteur de jeu *Glacier* : "Vu que le meurtre était le thème central du jeu, on voulait faire quelque chose de spécial", nous dit Jacob. "Les animations de mort classiques nous semblaient bien trop statiques, alors certains programmeurs ont essayé de voir s'ils pouvaient faire de la cinématique inverse en temps réel, pour la chute des corps. Les premières versions tournaient à une lenteur horrible, jusqu'à ce que quelqu'un trouve comment simuler l'ensemble des calculs."

C'est ainsi que IO Interactive donne naissance à un des premiers exemples de physique *ragdoll*. Dans les autres jeux de l'époque, les ennemis tombent suivant une animation prédéfinie, mais dans le shooter d'IO, ils tombent différemment suivant la localisation de la blessure et leur environnement.

Cette technologie attire l'attention d'Eidos, et tout particulièrement de Jonas Eneroth, le futur producteur exécutif de *Codename 47*. "La physique *ragdoll* a ouvert de nouveaux horizons qui permettaient de faire un jeu qui aille au-delà du *run-and-gun*", nous raconte

Jonas. "Chez Eidos, c'était la première fois qu'on voyait la physique *ragdoll* comme élément central du gameplay. C'était nouveau et différent. *Hitman* est rempli d'aspects inédits, dans un jeu, comme des vêtements et des plantes déformables, mais c'est surtout sa physique *ragdoll* qui change tout. En outre, cela nous a amenés vers ce rythme de jeu plus posé et ce gameplay plus réfléchi qui définiront la série."

Mais ce n'est pas le jeu qu'IO Interactive souhaitait faire. L'équipe voulait développer un simple shooter, afin de pouvoir passer à autre chose. Les premiers story-boards montrent un assassin qui saute sur les tables, qui tire sur des aquariums – un concept très inspiré des films de John Woo –, plus proche d'un *Stranglehold* (2007) que d'un *Hitman*. Mais Jonas convainc l'équipe de Jacob de modérer l'action pour se tourner vers une expérience plus méthodique, fort de son expérience sur des projets comme *Thief* et *Deus Ex*. Il est convaincu qu'il faut créer un jeu d'infiltration.

Les pièces se mettent doucement en



» Jacob Andersen a travaillé sur les 4 premiers jeux *Hitman*.

► place. Le joueur incarnera l'Agent 47, un tueur génétiquement modifié doté d'un 47^{ème} chromosome et tatoué d'un code-barres de rat de laboratoire. Un expert en déguisement, capable de tuer et de faire disparaître les cadavres, en toute discrétion. Les niveaux de jeu sont ouverts, pleins de NPC – et la cible principale est cachée. Pour espérer vaincre, il faudra être discret. D'autant qu'on ne peut pas sauvegarder en cours de mission.

IO sait déjà créer des mondes ouverts tournant sur des PC modestes, grâce à son expérience sur le prototype de *Rex Dominus* et ses précédents jeux. "On a conçu un système-maître autour de bonnes vieilles *maps* composées de tuiles d'un de nos précédents jeux", se souvient Jacob. "Et aussi un simple système de modules venu de *Scorcher*, qu'on avait sorti en 1996. Sauf erreur, c'est le même système qui sert toujours pour concevoir les cartes de *Hitman*."

Vestiges des premiers story-boards, les



» [PC] La carte vous sera bien utile pour préparer au mieux votre attaque. La planification est au cœur de l'expérience de jeu.

"CODENAME 47 MONTRE BIEN QU'ON VIENT DU MONDE DES JEUX CONSOLE"

Jacob Andersen

premiers niveaux du jeu se déroulent à Hong Kong : l'Agent 47, échappé du laboratoire où il a été conçu, travaille pour l'ICA (*International Contract Agency*) qui lui a confié la tâche de tuer Lee Hong, chef de la triade du Dragon Rouge. Mais avant, il faudra éliminer d'autres cibles. Les niveaux de jeu sont plus grands que ceux du shooter moyen, et graphiquement impressionnants pour l'époque. "Je me rappelle avoir travaillé sur des animations de dingue, par exemple pour les aquariums du restaurant de Hong Kong", nous raconte Jacob. "J'effectuais des déformations dans *3D Studio Max*, pour les ressortir sous la forme d'animations en vertex."

L'action se poursuit à Columbia, avec un Agent 47 en treillis et maquillage de guerre et un baron de la drogue dans sa ligne de mire, puis le jeu continue dans un hôtel en Hongrie. "Le mercenaire, Frantz Fuchs, s'inspire d'un vrai terroriste autrichien, Franz Fuchs, un type vraiment flipant", se souvient Jacob.

Enfin, la boucle est bouclée quand *Hitman : Codename 47* se termine là où tout a commencé, dans ce laboratoire, face à votre créateur et son armée de clones, dans la grande tradition des séries B. Et bien sûr, l'Agent 47 triomphe. Enfin... vraiment ?

Codename 47 est un jeu sans pitié, avec ses NPC imprévisibles qui peuvent tout faire basculer en un instant, sans prévenir – et

encore une fois, sans sauvegarde au milieu d'une mission. Bref, tout se ligue contre vous.

"*Codename 47* montre bien qu'on vient du monde des jeux console", nous dit Jacob.

"On n'a jamais envisagé d'inclure une option de sauvegarde. Sur les consoles de l'époque, vous n'aviez qu'un mot de passe pour passer les niveaux que vous aviez déjà faits. Et puis, l'interface clavier était complètement foirée. Mais une des bonnes choses qu'on a empruntée aux consoles, c'est la vue à la troisième personne. Tous les jeux console basés sur des personnages devaient être à la troisième personne. La vue subjective, c'était un truc réservé au PC, à cette époque."

Le jeu *Hitman* qui sort fin 2000 est très différent du projet originel. Si le jeu impressionne techniquement, avec sa physique *ragdoll* et ses graphismes somptueux, la critique est divisée quant à son intérêt vidéoludique. Certains l'adorent, d'autres le trouvent trop punitif, mais cela n'écorne pas la foi d'Eidos, convaincu du potentiel de suites mieux réglées et plus accessibles.

Hitman 2: Silent Assassin sort en 2002, et cette fois, la PS2 et la Xbox en sont les cibles prioritaires, même si le PC et la GameCube y ont aussi droit.

"Avec la PS2 comme plateforme principale,

CHRONIQUES D'UN ASSASSIN



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN 2002

□ La première suite de *Hitman : Codename 47* a été un gros succès multisupport, sur Xbox, PS2 et PC, puis sur GameCube. *Silent Assassin* est bien mieux conçu que son prédécesseur et pose les fondations de la série telle qu'on la connaît aujourd'hui.

HITMAN: CONTRACTS

2004

□ Une sorte de bouche-trou entre *Hitman 2* et *Blood Money*, avec des flash-back de missions, dont certaines qui reviennent dans les niveaux de *Codename 47* (que n'ont certes pas connu les joueurs console de l'époque). Ça sent le déjà vu à plein nez, mais bon.



HITMAN: BLOOD MONEY

2006

□ Le volet préféré de bien des fans de la saga, récompensant l'ingéniosité et offrant aux joueurs un nombre vertigineux de possibilités pour remplir leurs objectifs de mission. Un jeu toujours aussi passionnant aujourd'hui.

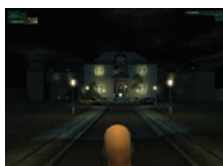


» [PC] Le syndicat international des cuisiniers s'offusque du nombre de chefs morts par strangulation dans la série *Hitman*.

on se sentait plus chez nous", se souvient Jacob. Et cela se voit : si les puristes regrettent l'arrivée d'un système de sauvegarde en cours de mission, les contrôles sont affinés et l'IA améliorée – même si elle trouve d'autres façons de mal se comporter. "Beaucoup de monde a essayé de réparer l'IA, depuis – en vain", s'amuse Jacob. "Il faut juste faire avec ces moments bizarres. Sans ça, ce n'est plus vraiment *Hitman*!"

Jacob Andersen travaillera aussi sur *Hitman Contracts* (2004) et notre préféré, *Blood Money* (2006). Aujourd'hui, lui et d'autres anciens d'IO ont reformé Reto-Moto et travaillent sur *Heroes And Generals*, un *free-to-play* entre action, stratégie et RPG dans un monde *online* persistant. De là à y voir une sorte de successeur à *Rex Dominus*...

Le premier *Hitman* est celui d'un jeu qui est sorti des clous jusqu'à poser les fondations d'un nouveau genre. Pas mal, pour ce qui ne devait être qu'un shooter générique. *

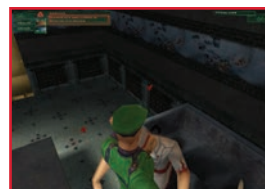


LE CHOIX DE L'ASSASSIN

Comment bien tuer votre cible

LA CORDE À PIANO

□ Rien de tel pour tuer discrètement! Attention, cependant : si vous vous promenez avec votre corde à piano en main, les gardes vont vous tirer dessus. Ce n'est pas très logique – on ne peut pas dire que ce soit difficile à cacher, a priori. Il faudra attendre *Blood Money* pour que ça soit corrigé.

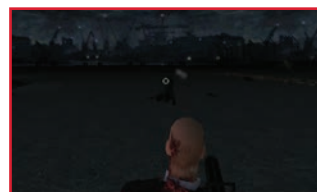
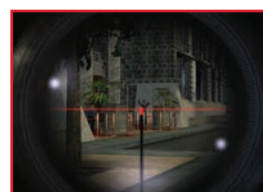


LE COUTEAU DE CUISINE

□ Les premiers niveaux à Hong Kong sont pleins de cuisines et de cuistots. Donc pleins de couteaux de cuisine à ramasser en bonne machine à tuer kleptomane, et de chefs innocents à assassiner pour leur emprunter leur tenue.

LE FUSIL À LUNETTE

□ Dans *Codename 47*, vous pouvez abattre vos ennemis à distance avec le Blaser Jagdwaffen R93 ou le Walther WA2000. N'oubliez pas de les démonter et de les ranger dans leur valise en partant : un bon assassin ne laisse rien derrière lui. Sauf des cadavres.



LE MINIGUN

□ Vous pouvez récupérer le Minigun vers la fin du jeu, pour un très avantageux tarif de 10.750 dollars ou dans un atelier du dernier niveau du labo. Parfait pour transformer un savant fou en gruyère fou.



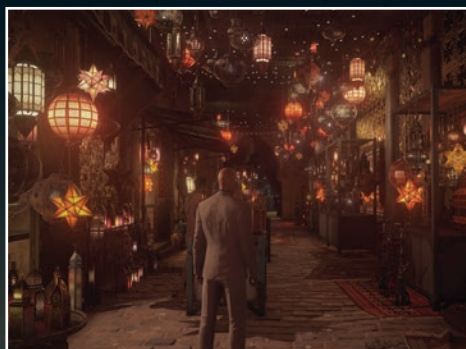
LE FUSIL À POMPE

□ Si la discrétion, la planification et l'infiltration vous saoulent, vous pouvez vous la jouer Rambo, aussi. Auquel cas, le fusil à pompe sera votre meilleur ami pour atomiser les ennemis dans un nuage de sang et de tripes, à la mode *Soldier Of Fortune*.

HITMAN: ABSOLUTION

2012

□ Il semblerait que le développement d'*Absolution* n'ait pas été une partie de plaisir. Il faut dire que le jeu essaye d'être à la fois un shooter console classique et un *Hitman* dans la pure tradition de la série, mais aussi un titre pour les nouveaux venus et un jeu pour ses vétérans. Au final, ses niveaux plus petits et plus limités font pâle figure devant ceux de *Blood Money*.



HITMAN

2016

□ *Hitman* se la joue épisodique, dans un volet qui offre une liberté de jeu plus remarquable que jamais – la carte Sapienza est la parfaite illustration de la philosophie de jeu *Hitman*. C'est le dernier volet de la saga chez Square Enix (qui a absorbé Eidos en 2009).

HITMAN 2

2018

□ Édité par Warner Bros. Interactive Entertainment et toujours signé IO Interactive, *Hitman 2* reprend les codes et le moteur de son prédécesseur de 2016, avec des niveaux plus grands, offrant plus d'opportunités et de libertés pour assassiner ses cibles de multiples façons. On vous en reparle justement en fin de magazine...





=0 388501
HANNAH.D 1ST



DRIVER



Cadillacs And Dinosaurs

DINO À LA DROGUE

RÉTROVIRUS



» ARCADE » CAPCOM » 1993

On sait à quel point les scénarii des jeux d'arcade peuvent être ridicules, en plus d'être souvent plus minces que les preuves archéologiques de civilisations préhistoriques reptiliennes. C'est le cas de *Cadillacs And Dinosaurs*, et pourtant, ce n'est pas sa faute, puisque le jeu de Capcom s'appuie sur une série de comics post-dinoapocalyptiques, *Chroniques de l'ère Xénozoïque*, rebaptisée *Cadillacs And Dinosaurs*, qui a aussi été déclinée en série animée, en jouets et même en jeu de rôle papier.

Mais aujourd'hui, bien que la BD ne soit pas tombée dans l'oubli (elle a même été rééditée en France en 2006, chez Akileos), c'est surtout du jeu d'arcade de Capcom dont on se souvient. Développé sur le CP System Dash+, *Cadillacs And Dinosaurs* est un beat-'em-all en scrolling horizontal des plus divertissants, joli tout plein avec des sprites énormes et un style graphique proche de celui du dessin animé.

Une des particularités du jeu, pour l'époque, c'était ces armes à feu à ramasser, de l'Uzi au lance-roquettes. Et n'allez pas croire que cette artillerie facilite les choses plus que de raison. Elles aident bien sûr à tenir les ennemis à portée respectable, mais

ceux-ci sont suffisamment nombreux pour que vous vous retrouviez facilement submergé. Et bien sûr, les munitions sont limitées, sinon, où serait le plaisir ?

Également, il y a des dinosaures qui tournent pivoine quand ils s'énervent, mais il est possible de les soumettre pour les faire sortir de l'écran. Même le tyrannosaure. Certaines bestioles font aussi office d'obstacles, notamment dans un niveau où l'on doit continuellement éviter de se faire piétiner, dans un marécage froid et humide. Par contre, la plupart des boss du jeu ne sont pas des dinosaures, mais des humains dérangés, comme les charmants Slice et The Butcher. Humains, méchants. Animaux, gentils, même s'ils s'énervent parfois. Et histoire de mériter son titre, *Cadillacs And Dinosaurs* n'oublie pas d'intégrer une séquence au volant d'une superbe voiture chromée, à fond les ballons en plein désert, où l'on s'amuse à écrabouiller les ennemis qui ont la mauvaise idée de camper sur la route (mouahaha). Rien que pour ça, le jeu aurait mérité (non, en fait : il aurait dû) être inclus dans le *Capcom Beat 'Em Up Bundle* sorti en septembre dernier (voir dans nos Rétrotests en fin de mag'), mais gageons, du moins si les questions de droits qui doivent expliquer son absence peuvent se régler, qu'on le verra dans un DLC ou un *Beat 'Em Up Bundle 2*. Ou 3. ★

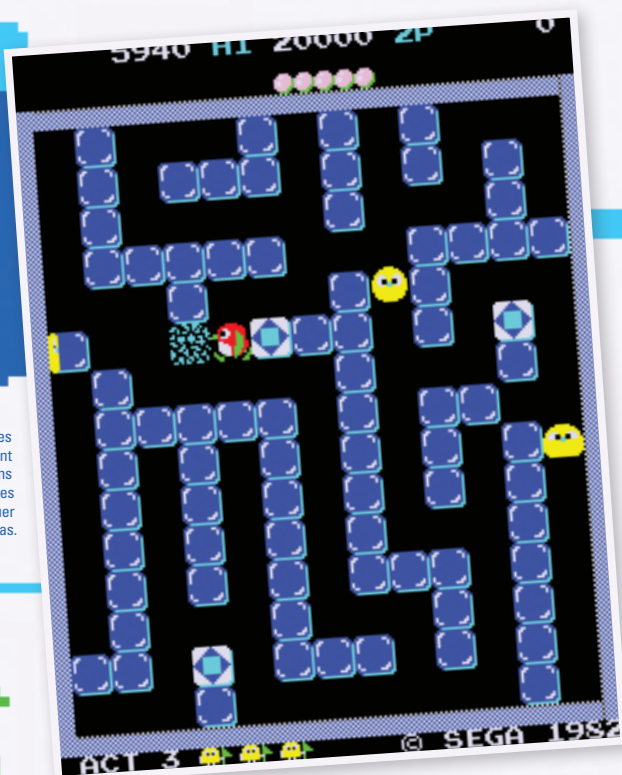


Pengo

Le guide ultime de

D'après Sega, si le pingouin est une espèce menacée, ce n'est pas qu'à cause du réchauffement climatique ou des léopards de mer affamés. La faute en incombe surtout à ces satanés Sno-Bees, que seul le courageux Pengo peut stopper.

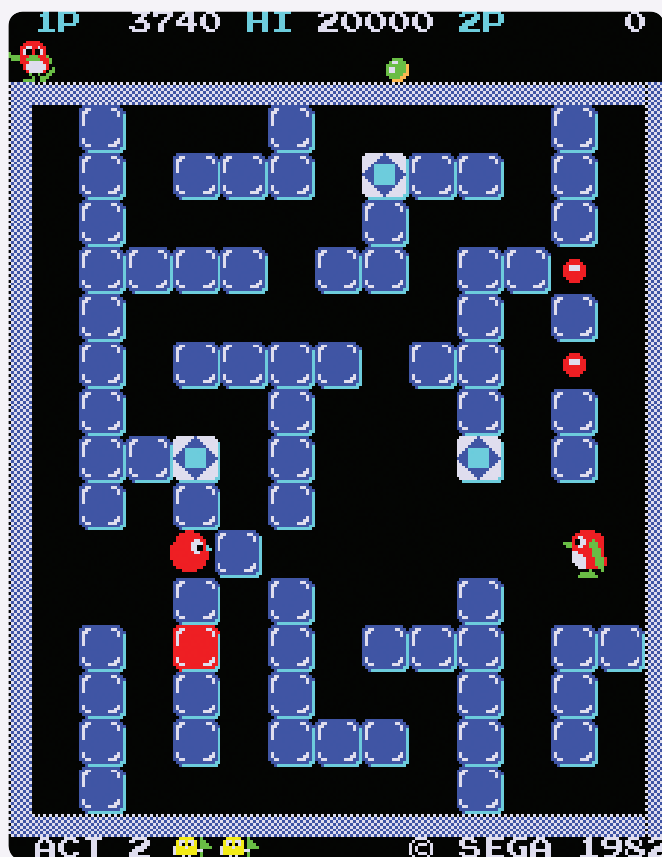
» [Arcade] Les cubes de glace sont rarement regroupés en bloc, dans les labyrinthes – les opportunités d'attaquer ne manquent donc pas.



Tout le monde aime les pingouins, les plus cool des oiseaux, et a fortiori des espèces incapables de voler.

Ils sont largement plus humbles que ces fanfarons de paons et carrément plus mignons que les autruches. Même le kiwi ne tient pas la comparaison, malgré un look et un nom ridicules. Pas étonnant, donc, que les pingouins aient envahi les jeux vidéo. Mais avant Overbite (héros des *Doki Doki Penguin Land*), Pentarou (de la série des *Parodius*) ou Tiplouf (un Pokémon), il y a eu Pengo.

Au début des années 80, Sega était déjà un grand nom de l'arcade, mais faisait encore souvent appel à des sous-traitants pour ses jeux – par exemple, Ikegami Tsushinki a travaillé sur *Zaxxon* et *Congo Bongo*. Et pour *Pengo*, Sega fait appel pour la première fois à Coreland – cette collaboration fructueuse perdurera jusqu'en 1986. Un écran de crédits caché nous permet ainsi d'identifier sans nul doute les créateurs du jeu, à savoir le réalisateur Nobuo Kodera, le programmeur Akira Nakakuma et le designer Shinji Egi. Un quatrième nom est également indiqué, Tsutomu Iwane, mais son



rôle n'est pas spécifié.

Comme *Dig Dug* sorti plus tôt la même année (en 1982), *Pengo* est un jeu de labyrinthe qui s'éloigne des conventions du genre en laissant le joueur modeler le labyrinthe. Contrairement à *Dig Dug*, il y a bien une configuration de départ, dans *Pengo* – mais elle sera inévitablement modifiée au cours de la partie, puisque pour attaquer, Pengo pousse des blocs de glace qui glissent jusqu'à atteindre un obstacle en détruisant tout sur leur passage. Ses ennemis, les Sno-bees, peuvent aussi détruire les blocs, au prix d'un peu de vitesse de déplacement, réduisant ainsi les possibilités d'attaque du brave pingouin et les cachettes potentielles. Pire encore, des œufs de Sno-Bee sont cachés dans certains blocs de glace, attendant que les autres bestioles se fassent geler pour éclore. Quand tous les Sno-Bees sont vaincus, ou que le dernier fuit la bataille, Pengo peut passer au niveau suivant.

Le jeu de Sega bénéficie d'une présentation très soignée. Le héros est mignon comme tout, joliment animé dans toutes les situations, même quand il se fait choper par un Sno-Bee. Une séquence d'introduction animée montre Pengo et ses amis pourchassés par leurs

» [Arcade] quand un bloc clignote en rouge, c'est qu'il y a un œuf à couvrir en dessous.



Portages alcidés

ATARI 2600

1983

□ Vu les limites de la machine, c'est un beau portage qui reprend toutes les mécaniques de l'original, même si l'écran est passé en mode paysage, plus adapté aux téléviseurs, et que les labyrinthes sont réduits à 11 blocs sur 8. Les intermèdes sont absents, mais la musique *in-game* est bien là.



ATARI 5200

1983

□ Le labyrinthe fait ici 12 blocs sur 10 (l'original d'arcade est en 13x15) et le jeu est plutôt fidèle à l'original en termes de score et de mécaniques, même si le rythme est plus lent. Comme dans les autres versions d'Atari, la musique est là, mais pas les cinématiques.

ATARI 8-BITS

1983

□ Cette version est presque identique à l'édition Atari 5200, sans grande surprise, vu les similarités techniques des deux supports. La musique est moins bonne, mais au moins, on n'a pas à se fader le stick atroce de la 5200!



GAME GEAR

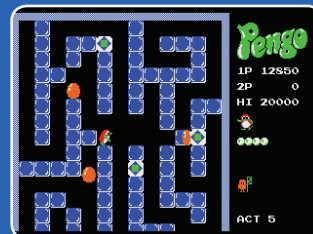
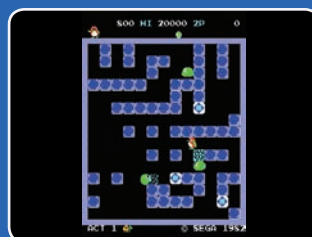
1990

□ Un chouette *Pengo* de poche, avec des blocs de glace tout petits et des sprites de personnages plus gros, pour faire entrer tout le terrain de jeu dans le petit écran de la console. Côté musiques, la version japonaise a droit à *Popcorn*, mais la cartouche européenne a le thème original présent dans les autres bornes d'arcade.

MEGA DRIVE

1995

□ Cette version incluse dans *Pepenga* *Pengo* est la première à s'approcher de la perfection arcade. En regardant de près, on se rend compte que les visuels ont été refaits. Il manque hélas une option pour jouer sans scrolling... et *Popcorn* n'est pas de la partie.



SATURN

1997

□ La version la plus proche de l'arcade, sortie au sein de la compilation *Sega Ages Memorial Selection Volume 1*. Ce sont les sprites de la version Mega Drive, mais on peut opter pour des graphismes un peu réduits ou pour un affichage vertical, pour une expérience de jeu plus authentique.

Brisez la glace

Envie de vous goinfrer de points dans *Pengo*? Alors, suivez ces petits conseils...

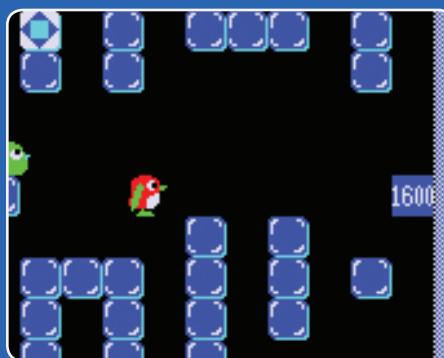


CASSEZ DES ŒUFS

Des blocs de glace clignotent de temps en temps pour indiquer l'emplacement des œufs de Sno-Bee. Mémorisez leur position et si vous êtes à côté, cassez ces blocs : non seulement cela vous facilitera la victoire, mais vous allez aussi récupérer 500 points, au lieu des 400 que rapporte un écrabouillement de Sno-Bee déjà éclos.

COMBO D'ÉCRASEMENT

Ne ratez pas l'occasion d'écraser plusieurs Sno-Bees d'un seul coup, pour faire péter le score. Un Sno-Bee seul rapporte 400 points, deux bestioles éliminées d'un seul coup en filent 1600, trois valent 3200 points et avec quatre, c'est un jackpot de 6400 points qui vous attend!



CROQUEUR DE DIAMANTS

Leur indestructibilité est précieuse, mais les blocs-diamants rapportent aussi de sacrés bonus s'ils sont connectés : 5000 points s'ils touchent tous un mur, et 10.000 points si au moins un des diamants ne touche pas de mur. Ils sonnent aussi tous les Sno-Bees en activité – une belle occasion de s'offrir un combo!

Questions à Sean Hennessy

On a décongelé le programmeur des versions Atari 8-bits et Atari 5200 de *Pengo*...

Aviez-vous joué à *Pengo* avant qu'on vous confie le portage du jeu?

Honnêtement, je ne m'en souviens pas. On allait souvent en expédition dans les salles d'arcade du coin. On m'a proposé ce boulot peu après qu'on ait sorti *RealSports Tennis*. J'avais pour principe d'accepter toutes les tâches que me proposait George Kiss – j'aime penser que c'est pour ça qu'il m'a proposé une place chez Atari, puis plus tard chez BlueSky.

Que pensiez-vous du jeu d'arcade?

Ça copiait le gameplay d'autres hits de l'arcade du moment, comme *Pac-Man*. C'était mignon, avec des graphismes adaptés à la

cible démographique des joueurs console.

Combien de temps vous a-t-il fallu pour effectuer cette conversion?

Entre 4 et 6 mois, je crois. J'ai réutilisé, modifié ou affiné 20 % du moteur de *Tennis*, pour *Pengo*. Entre la première version jouable et la mise en vente, il a dû se passer un mois, à peu près.

Qu'aviez-vous comme matériau source pour travailler?

La borne dans une salle d'arcade du coin, et un listing imprimé du code-source (en Z80, pas en 6502).

Avez-vous rencontré des difficultés spécifiques?

Oui. D'abord, il a fallu modifier le ratio d'affichage à 90 degrés. Regardez le sens de l'écran, en arcade et sur une télé, où en plus, les pixels ne sont pas carrés. C'était un cauchemar d'ajuster les dimensions des images et de régler les vitesses relatives, d'autant qu'on voulait le plus possible rester fidèle à l'original.

Ensuite, il a fallu ne pas trop se focaliser sur le listing du code-source. Les bornes d'arcade étaient en général conçues autour d'un hardware spécifique, même si les architectures étaient souvent proches. Le processeur et la puce d'affichage étaient différents. Les interfaces firmware pour

l'audio, l'affichage et les contrôles ne nous servaient à rien. Le code-source était une bonne référence pour la logique de jeu, mais guère plus.

De quoi êtes-vous le plus fier?

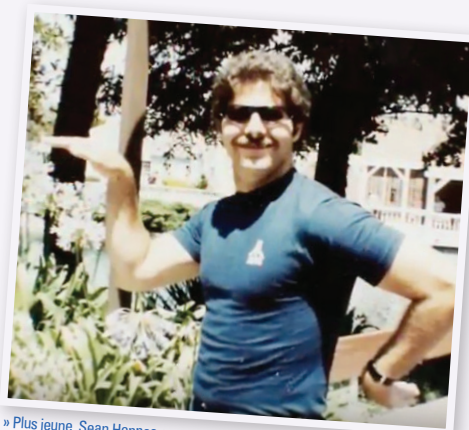
On était très fiers de sortir un jeu aussi proche que possible de l'original de Sega. Mimi Rogers a fait, comme toujours, du magnifique boulot sur les graphismes et la conversion des personnages. Andy Fuchs a été très bon sur la partie audio. Quand les graphismes, l'audio et le gameplay sont aussi réussis, on ne peut que s'en féliciter.

Vous rappelez-vous pourquoi vous n'avez pas inclus la séquence d'introduction du jeu d'arcade?

N'oubliez pas que les consoles de salon et l'arcade sont deux choses différentes. La raison d'être d'une borne d'arcade, c'est d'avaler des pièces. Et pour ça, elle se doit d'attirer l'attention des joueurs, mais ces intros aguicheuses n'ont pas de raison d'être, à domicile. Et puis, il y a aussi le manque de place, qui dicte ce qu'on doit écarter.

Que pensez-vous de votre portage de *Pengo*?

C'était mon troisième jeu 5200 d'affilée, en deux ans. Les portages faisaient partie du boulot, et j'étais content d'apporter ma contribution.

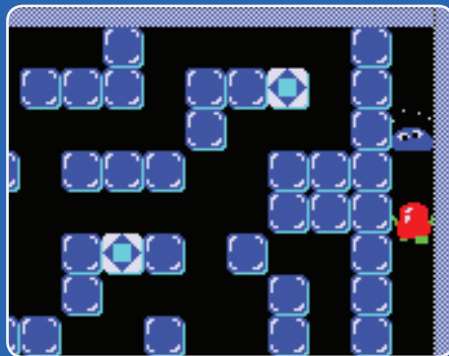


» Plus jeune, Sean Hennessy se prenait visiblement pour un bas-relief égyptien.



LE MUR DU SONNEUR

Si vous êtes près d'un mur, tapez dedans pour assommer les Sno-Bees adjacents au mur en question. Vous pouvez battre les bestioles sonnées en marchant dessus (ce qui ne rapporte que 100 points), mais si possible, préférez les écraser avec un bloc pour rafler 400 points.



GAME TIME MIN. 33 SEC.

FROM 00 TO 19	5000 PTS.
FROM 20 TO 29	2000 PTS.
FROM 30 TO 39	1000 PTS.
FROM 40 TO 49	500 PTS.
FROM 50 TO 59	10 PTS.
60 AND OVER	NO BONUS.



N'ATTENDEZ PAS LE DÉGEL

Essayez de boucler les niveaux le plus vite possible : en terminant en moins d'une minute, vous gagnez 10 petits points-bonus, mais sous les 50 secondes, la récompense est bien meilleure. Et si vous réussissez miraculeusement à finir en moins de 20 secondes, vous décrochez le pompon : 5000 points en rab !

"La raison d'être d'une borne d'arcade, c'est d'avaler des pièces. Et pour ça, elle se doit d'attirer l'attention des joueurs"

Sean Hennessy

► ennemis, et tous les deux niveaux, un petit intermède dansant et coloré vient égayer la partie, sur l'air de *L'Ode à la joie*.

En parlant de musique, *Pengo* est aussi connu pour sa bande-son reprenant le célèbre *Popcorn* de Gershon Kingsley. Cependant, ce n'est pas le cas sur toutes les bornes d'arcade ou tous les portages du jeu, certainement pour des questions de droits, même si la présence d'un sceau JASRAC (la Société japonaise des droits des auteurs, des compositeurs et des éditeurs) apposé sur certains panneaux d'instruction suggère que le morceau était légitimement repris. C'est certainement pour cela que la plupart des portages tardifs japonais du jeu reprennent *Popcorn*, tandis que les versions export ont droit à un tout autre morceau. Bref, si vous vous souvenez d'avoir joué à *Pengo* au rythme de *Popcorn*, il y a de fortes chances que vous ayez joué sur un circuit importé ou un *bootleg*...

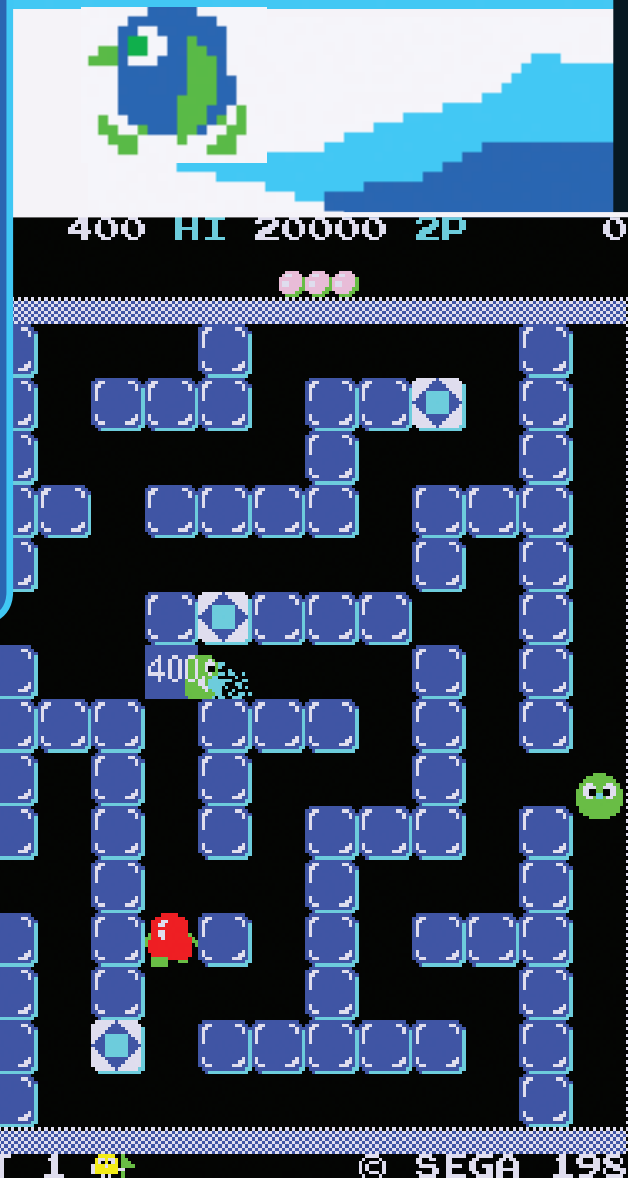
Le succès de *Pengo* en arcade est pourtant très modéré. En Occident, Atari récupère les droits pour produire des portages domestiques et signe de très honnêtes conversions sur Atari 2600, Atari 5200 et sur les micros Atari 8-bits. Au Japon, Sega

ne porte pas le jeu sur sa SG-1000, et laisse le marché japonais des microordinateurs aux mains d'une ribambelle de clones.

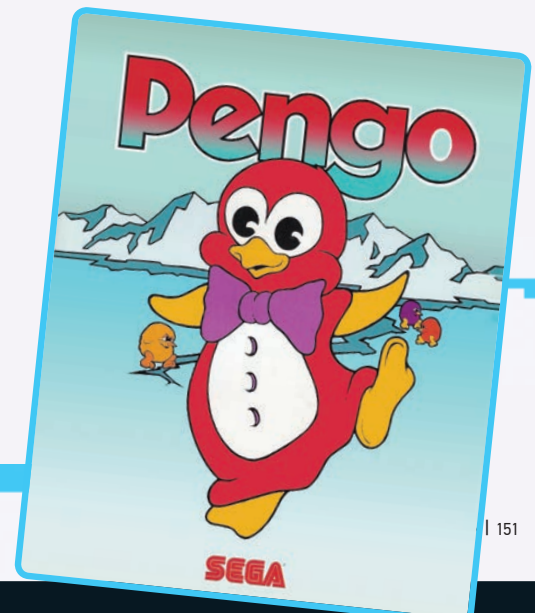
Ce n'est qu'en 1990 que Sega se décide à sortir un portage officiel, pour le lancement de sa Game Gear. Même si le jeu date, Sega retravaille la formule avec différents types de blocs, des combats de boss, etc. Et en 1995, *Pengo* est l'ultime jeu *first-party* de Sega au Japon. En 2010, une borne d'arcade *Pengo!* (avec un point d'exclamation) sort au Japon, avec un terrain de jeu immense et la possibilité de jouer à huit. Le nombre de participants sera réduit à 4 dans son portage sur Xbox 360, *Ge-Sen Love : Plus Pengo!*.

Certes, *Pengo* n'est pas une des plus grandes mascottes de Sega, ni une grande star de la scène de l'arcade des années 80. Pourtant, le jeu est à la fois très divertissant et charmant comme tout, et mérite qu'on y revienne. En plus, tout le monde aime les pingouins, les plus cool des oiseaux, et a fortiori des espèces incapables de...

Attendez, on a comme une impression de déjà vu, là. ★



» [Arcade] Quand les Sno-Bees commencent à creuser dans la glace, les attaques échouent plus souvent. Parfois d'un poil. Ou d'une plume.



A pixelated illustration of Mickey Mouse jumping over a river. Mickey is in the center, with his arms outstretched and a joyful expression. He is wearing his iconic red shirt with white buttons and yellow shoes. The background features a green forest with pixelated trees and a blue sky with white clouds. A large white hand cursor is visible in the top left corner, pointing towards the text.

P'TITE BIO

En 1993, pour son 65^{ème} anniversaire, Mickey Mouse a eu droit à un jeu, que Traveller's Tales a dû développer en six mois, mettant de côté ses autres projets pour se focaliser sur la célébration vidéoludique de la plus célèbre souris du dessin animé (avec Bugs Bunny, qui justement n'est pas une souris). Le résultat, c'est *Mickey Mania*, un jeu où le héros à grandes oreilles doit sauver tout un tas de personnages de vieux dessins animés, dont une version de lui-même en noir et blanc. Le jeu est également sorti sur SNES, Mega-CD et PlayStation et a forgé la réputation de Traveller's Tales comme développeur de jeux de plateforme sous licence.

LE PUR MOMENT...

Mickey Mania

» PLATEFORME : MEGA DRIVE » SORTIE : 1994 » DÉVELOPPEUR : TRAVELLER'S TALES

Il en fallait beaucoup pour qu'un jeu de plateforme se distingue de la masse, au milieu des années 90, aussi les développeurs redoublaient-ils d'ingéniosité pour que leurs titres se fassent remarquer.

Prenez par exemple Noël 1994, où se sont mesurés *Donkey Kong Country*, avec ses superbes graphismes 3D précalculés, et *Sonic & Knuckles*, avec sa fonction *lock-on* transformant les cartouches de *Sonic 2* et *3* en packs d'extension. *Mickey Mania*, de son côté, préfère jouer la carte de la variété, avec des séquences de jeu au gameplay spécifique, qui lui donnent toute sa saveur et ses scènes les plus mémorables.

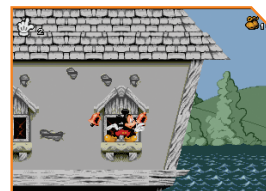
Au sortir de la forêt, Mickey se retrouve poursuivi par un élan furieux, lors d'une scène vue de face des plus spectaculaires. Le but est ici de ne pas perdre toute son énergie, en évitant des rochers et en sautant au-dessus des rivières. Rien de bien compliqué, mais la qualité de la réalisation vaut le détour. Le terrain se déroule avec fluidité et tout bouge sans les effets de tremblement habituels des pseudo-techniques de scaling des premières heures de la Mega Drive. Un plaisir pour les yeux, et un niveau sympa à jouer en prime. ✨



RHÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

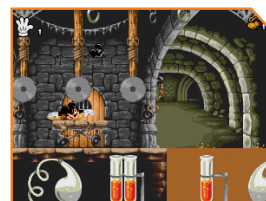
On reprend des couleurs

Le premier court-métrage de Mickey, *Steamboat Willie*, était en noir et blanc – et le premier niveau du jeu s'y déroule. *Traveller's Tales* a cependant modernisé un peu le tout en colorisant progressivement le niveau, morceau par morceau, au fur et à mesure de votre progression. À la fin du niveau, tout est en couleur.



À dos de brancard

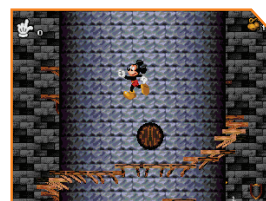
Dans le niveau du savant fou, il faut défier la mort en sautant entre des brancards à toute berzingue, tout en évitant des pieux, des scies circulaires et des gouffres sans fond. Cette scène ne dure qu'une petite trentaine de secondes, mais elle en fait baver. Tellement que les développeurs ont fait en sorte qu'on ne puisse pas y perdre sa dernière vie.



La tour infernale

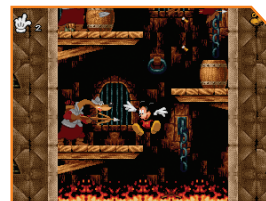
Cette section emprunte un peu à *Nebulus* et déploie diverses astuces techniques pour offrir une séquence saisissante, avec des plateformes qui s'effondrent et des tonneaux à éviter.

La séquence fait une seconde apparition plus tard dans le jeu, avec un petit élément qui vient pimenter le tout, à savoir...



La queue en feu

Le feu! Un incendie s'est en effet déclaré dans cette seconde tour. Si les gardes sont un danger, les flammes qui lèchent les fesses de Mickey sont clairement la plus grande menace de la scène, qui va vous pousser à déployer tous vos talents de joueur pour ne pas finir en merguez de rat.



LE MAKING OF DE

DONKEY KONG COUNTRY 2

DIDDY'S KONG QUEST

L'ÉNORME SUCCÈS DE *DONKEY KONG COUNTRY* DEVAIT INÉVITABLEMENT DONNER LIEU À UNE SUITE, MAIS COMME LE RACONTE GREGG MAYLES, CE SECOND VOLET PLUS GRAND, PLUS FORT, PLUS KONG, ÉTAIT PRÉVU DÈS LE DÉPART...

INFOS

- » ÉDITEUR : NINTENDO
- » DÉVELOPPEUR : RARE
- » SORTIE : 1995
- » PLATEFORMES : SNES, GBA
- » GENRE : PLATEFORME

Donkey Kong Country s'étant rapidement imposé parmi les cinq meilleures ventes de jeux vidéo de 1994, on se doute que Nintendo a vite mis la pression sur ses créateurs pour pondre une suite. Mais en fait, Gregg Mayles de Rare explique que le studio avait anticipé les choses pour *Donkey Kong Country 2* : "On avait commencé à travailler dessus avant de réaliser le succès du premier volet, tout est arrivé très vite. On a toujours su qu'il y avait des choses qu'on n'avait pas eu le temps de mettre dans le jeu et qu'on aurait voulu intégrer dans une suite, donc on a très vite commencé à y réfléchir. Quand on a vu le succès du premier, le reste n'était plus

que formalités..."

L'équipe de Gregg doit sortir des sentiers battus pour imaginer des environnements de jeu différents : "Comme pour le premier volet, on s'est assis autour d'une table et on a réfléchi à divers thèmes pour les mondes de jeu", se souvient Gregg. "On avait exploité les plus évidents, dans le premier *DKC* : la jungle, les cavernes, les mines, la forêt... C'est pourquoi les décors sont plus 'exotiques' dans le deuxième jeu. C'est de là que viennent la ruche, les ronces, les trucs de pirate, etc."

Le thème des pirates est également au centre de l'histoire de cette suite : "J'ai toujours aimé les histoires de pirates", nous confie Gregg. "Ce sont des personnages fascinants, des individus



» Gregg est toujours chez Rare, aujourd'hui, et travaille sur *Sea Of Thieves*.



» [SNES] Un bon petit lancer de tonneau explosif et hop, bye-bye, l'ennemi. On dit merci qui? Merci, Diddy!

"L'ÉQUIPE ÉTAIT JEUNE – J'AVAIS MOI-MÊME 23 ANS À L'ÉPOQUE"

Gregg Mayles

qui font ce qu'ils veulent – même si au final, ce sont des pourritures! *Donkey Kong Country* était très axé 'jungle' – le choix évident quand on a des gorilles et des singes. Pour la suite, on voulait quelque chose d'un peu différent, et vu qu'on aimait bien les pirates... le choix était aisé!"

La conception des habitants de ces environnements a suivi le même processus : "On avait un tableau plein de post-its sur lesquels on avait écrit des idées pour les niveaux, comme des piles de pneus pour rebondir, des poursuites, etc.", raconte Gregg. "Tous les niveaux sont nés de ces idées, à partir desquelles on décidait dans quel monde de jeu on les intégrait. On a repris des idées



» [SNES] Les œufs sont le point faible de Krow : tant que vous en portez un, il prendra des dégâts à chacune de ses attaques.

qu'on avait eues pour *Donkey Kong Country*, mais aucun niveau : tous ceux de *DKC2* sont tout neufs!"

Donkey Kong Country 2 innove également avec l'apparition d'un nouveau personnage jouable, Dixie Kong, qui éjecte Donkey Kong du premier rôle de cette suite. "L'équipe était jeune – j'avais moi-même 23 ans à l'époque", nous dit Gregg. "À cet âge, on aime prendre des risques. On voulait surprendre les gens. Le gameplay était établi, mais on voulait introduire un nouveau personnage, et on a donc relégué *Donkey Kong* au second plan pour laisser la vedette à Diddy. Heureusement, ça a marché, sinon, on se serait fait méchamment engueuler par les types du marketing!"

La queue de cheval de Dixie, qui peut servir de fouet et de pales d'hélicoptère, a certes un effet sur le gameplay, mais le choix d'un personnage féminin n'a pas été dicté par des raisons commerciales ou militantes : "Je crois qu'on a décidé que ce serait un personnage féminin avant de penser aux utilisations des cheveux", nous dit Gregg. "Et ce n'est pas non plus pour attirer le public féminin – à mon avis, si vous aimez les jeux, vous aimez les jeux, point barre, sans considérations de ce genre.



ÇA SE RAMASSE

Tout ce qu'on peut récupérer dans *DKC 2*

TONNEAUX

□ Techniquement, ce sont plus des armes à usage unique que des objets à récupérer, mais passons. En plus des tonneaux standards et explosifs, les tonneaux DK ramènent Diddy ou Dixie à la vie.



BANANES

□ Gagnez une vie supplémentaire en ramassant 100 bananes.

Regardez bien comment elles sont placées : elles indiquent souvent la direction à suivre.



PIÈCES

□ Des pièces bananes pour s'offrir des services, des pièces DK pour définir votre position au tableau d'honneur et des pièces Krem pour se payer l'entrée du monde perdu.



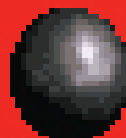
LETTRES K.O.N.G.

□ Si vous trouvez les quatre lettres cachées dans chaque niveau, vous gagnez une vie supplémentaire.



BOULETS DE KANON

□ Bien utiles pour se battre à courte et longue portée, les boulets de Kanon sont aussi à introduire dans des canons pour projeter Diddy et Dixie vers un niveau-bonus.



CAISSES

□ Semblables aux tonneaux standards, en moins solide. Ce sont tout de même des projectiles bien utiles pour se débarrasser des ennemis trop coriaces pour qu'on puisse les éliminer en leur sautant sur le crâne.



COFFRES

□ Semblables également aux tonneaux standards, sauf qu'ils ne se cassent pas quand ils touchent le sol et qu'ils renferment des bonus à récupérer quand vous les lancez sur des ennemis.



VIES SUPPLÉMENTAIRES

□ Ces ballons à l'effigie de Diddy peuvent être rouges, bleus ou verts, mais ils rapportent tous une vie. On les trouve la plupart du temps près de la fin d'un niveau, mais attention : ils s'envolent si vous ne les ramassez pas assez vite...



BRAVES BÊTES

Vos potes à poils, à plumes et à écailles...

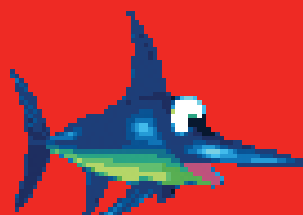


RAMBO

□ Avec sa peau épaisse et sa corne pointue, Rambo peut facilement balayer des ennemis trop costauds pour Diddy et Dixie. Et avec sa 'supercharge', il peut défoncer des murs pour accéder à des zones bonus.

SQUAWKS

□ Il peut voler dans des zones autrement inaccessibles, et son estomac est plein de graines en nombre infini, prêtes à être crachées sur les ennemis.



ENGUARDE

□ Comme Rambo, Enguarde peut briser des parois pour ouvrir des zones bonus. Il se débarrasse des ennemis à coup de rostre et à deux vitesses de nage.

SQUITTER

□ Les tirs de toile de Squitter sont des projectiles à longue portée, et ses plateformes de toile flottent dans les airs. Et elle a de chouettes baskets.



» [SNES] Le combat final contre K. Rool et son tromblon – à boucher avec des boulets de canon.



» [SNES] Les courants aériens compliquent le vol de Squawks dans ce labyrinthe de ronces.

"Pour le premier jeu, on a passé pas mal de temps sur la partie technique et la mise en place des décors", se souvient Gregg. "Pour DKC2, il n'y avait rien de tout cela, donc on a pu créer des décors différents pour les boss. Et dans le premier jeu, beaucoup de boss se ressemblaient, mais on a pu offrir plus de variété dans la suite."



DU MÊME DEV'

DONKEY KONG COUNTRY (CI-DESSUS)

PLATEFORMES : SNES, GAME BOY COLOR, GAME BOY ADVANCE
ANNÉE : 1994

DONKEY KONG COUNTRY 2

PLATEFORMES : SNES, GAME BOY ADVANCE
ANNÉE : 1995

BANJO-KAZOOIE

PLATEFORMES : N64, XBOX 360
ANNÉE : 1998

Je suis sûr que Dixie vient de premiers croquis préparatoires. Quelqu'un lui avait dessiné une longue queue de cheval, pour que ses cheveux flottent derrière elle quand elle court. Quand j'ai vu ça, je me suis dit qu'on pouvait en faire quelque chose. Les cheveux longs n'ont pas été ajoutés pour des raisons de game design, c'est juste une coïncidence bienvenue."

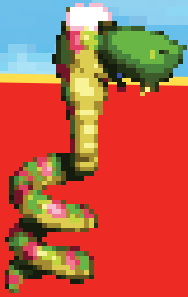
Dixie n'est pas le seul personnage jouable inédit, dans DKC 2, où les Kong sont parfois délaissés en faveur de leurs amis. "Vu qu'on les montrait dans le premier jeu, la suite logique, c'était de les incarner", nous explique Gregg. "Et je ne voulais pas que la taille des singes soit un frein. L'idée du perroquet, c'était d'avoir un personnage petit et très agile, et il aurait été clairement moins agile avec un singe sur le dos! Donc il a fallu sortir les Kong de l'écran pour respecter cela."

N'oublions pas non plus les nouveaux antagonistes du jeu, en particulier les boss :

La philosophie de jeu de *Donkey Kong Country 2* s'écarte aussi un peu de celle de son prédécesseur et s'axe plus sur l'exploration que sur le 'speed-run' : "Si on avait gardé le même principe, on n'aurait pas pu offrir quelque chose de différent", explique Gregg. "Le premier jeu était très linéaire, mais le deuxième encourage plus à l'exploration."

Donkey Kong Country 2 inclut en effet bien plus de niveaux bonus optionnels, qu'on ne découvre qu'en suivant les indices qui y mènent. "Le premier jeu avait ses routes bonus, mais soit vous les trouviez, soit vous les ratiez", nous dit Gregg. "Il y avait un schéma, dans le premier jeu, où l'on observait les murs à la recherche d'entrées secrètes, mais dans le deuxième volet, on voulait cacher les pièces DK géantes de façon plus maligne, afin que les joueurs se creusent un peu la tête pour les trouver."

En plus des niveaux bonus, l'équipe de

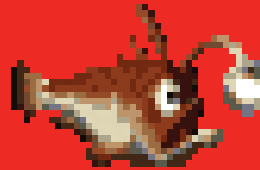


RATTLY

□ En s'appuyant sur sa queue, Rattly peut sauter bien plus haut que Diddy ou Dixie, mais il a aussi un super-saut en prime, indispensable pour aller au bout du niveau de la Tour Toxique.

CLAPPER

□ Quand Diddy ou Dixie saute sur Clapper, le phoque souffle de l'air glacé qui refroidit l'eau bouillante ou gèle les étangs pleins de poissons mangeurs de singes.



GLIMMER

□ Invulnérable aux attaques ennemies, Glimmer éclaire la route pour Diddy et Dixie dans les eaux sombres du niveau du Galion de Glimmer.

QUANKS

□ Un Squawks avec une autre palette de couleur, incapable de voler ou de cracher des graines. Il n'apparaît que dans un seul niveau, pour aider Diddy et Dixie à contrôler leur longue descente.



"ON VOULAIT QUE CE SOIT UN PEU PLUS SCÉNARISÉ ET AVEC UNE DURÉE DE VIE PLUS LONGUE"

Gregg Mayles

développement crée également un 'monde perdu', accessible si l'on ramasse assez de pièces dans des rounds bonus. "On voulait que ce soit un peu plus scénarisé et que la durée de vie soit plus longue", explique Gregg. "On a donc eu l'idée de ces niveaux supplémentaires qu'il fallait mériter. Au lieu de trouver des niveaux bonus dans des niveaux standards, ce sont des stages qu'on débloque tout au long du jeu. Chaque niveau a donc ses récompenses cachées immédiates, mais le jeu dans sa globalité a aussi une récompense cachée, à la fin."

DKC 2 ne cantonne pas les récompenses en jeu à ces stages bonus et déborde de trucs surréalistes à récupérer dans tous les coins : pièces-bananes, ballons de vies supplémentaires... "Dans le premier jeu, on ramassait des choses, mais c'était assez léger, et on voulait faire plus, pas seulement donner aux joueurs davantage de choses à récupérer. Il fallait leur donner une bonne raison pour qu'ils aient envie de récolter tout ça. Les impliquer."

En parlant d'implication, on ne peut pas dire que Nintendo ait été sur le dos

de Rare pendant le développement de la suite de *Donkey Kong Country* : "On a très peu communiqué avec Nintendo, pour *DKC 2*", nous dit Gregg. "Ils nous ont fait plus confiance, suite au succès du premier jeu – même s'ils nous faisaient déjà confiance à l'époque. Mais on a vraiment eu les coudées franches, sur *DKC 2*."

Le feu vert de Nintendo n'ayant visiblement été qu'une formalité, *Donkey Kong Country 2 : Diddy's Kong Quest* ne tarde pas à sortir une fois le développement achevé, et renoue – presque – avec le succès de son prédécesseur. Gregg ne partage pourtant pas totalement cet engouement. "Souvenez-vous, j'étais très jeune à l'époque, et dans un sens, je n'aimais pas tellement ce qu'on avait fait. On voulait juste faire une meilleure version du premier jeu. Bien sûr, les critiques étaient encore meilleures, mais ça ne s'est pas aussi bien vendu que le premier. C'est assez logique, vu que le premier *Donkey Kong Country* avait l'attrait de la nouveauté."

Malgré tout, avec le recul, Gregg ne changerait rien au jeu aujourd'hui. Et quand on lui demande s'il préfère le premier *DKC* à sa suite, il botte diplomatiquement en touche : "Le premier jeu était novateur, mais le deuxième était meilleur. Le premier jeu avait un plus gros facteur 'wow', mais *Donkey Kong Country 2* a un meilleur gameplay. Égalité!" ★



» [SNES] Outre des séquences de plateforme traditionnelles, *Donkey Kong Country 2* inclut plusieurs sections sous-marines.



POSITION

5/8

TIME

4

01:35

BEST

1:09:88

LAP

1
2
3

1:09:88

0:25:80

Manx TT SuperBike

BOIRE OU CONDUIRE, IL FAUT SOICHR. CHOICHR. SOISIR. OH, ET PUIS M...

RÉTROVIRUS



» SATURN » 1997 » TANTALUS INTERACTIVE

Les jeux de course d'arcade de Sega ont du mal avec la Saturn : les portages de *Virtua Racing*, de *Daytona USA* et de *Sega Touring Car Championship* ne sont pas franchement exceptionnels sur ce support. Mais les Australiens de Tantalus ont fait des miracles sur *Manx TT*, en signant un jeu avec de très jolis modèles 3D, une distance d'affichage très décente et un frame rate stable. Ça ne vaut pas un *Sega Rally*, mais ça reste un bon jeu de course.

Enfin, ça le serait sans certains gros soucis de prise en main. Sur un pad numérique de base, la moto est beaucoup trop sensible, au point où on zigzague tellement qu'on finirait constamment dans le décor sans les barrières de sécurité de part et d'autre de la route. C'est excessivement frustrant, et ça plombe méchamment le plaisir de jeu – et les chances de victoire par la même occasion.

En revanche, si vous branchez dessus un contrôleur 3D – vous savez, ce pad analogique en forme de soucoupe volante conçu pour *NiGHTS Into Dream* –, ça change tout. On peut enfin négocier les virages avec grâce et passer plus de temps à piloter qu'à se cogner dans des trucs. Et donc perdre moins de temps. Et donc finir des courses.

Manx TT passe alors du simulateur de motard gravement bourré au jeu de moto digne de ce nom. ★



IE

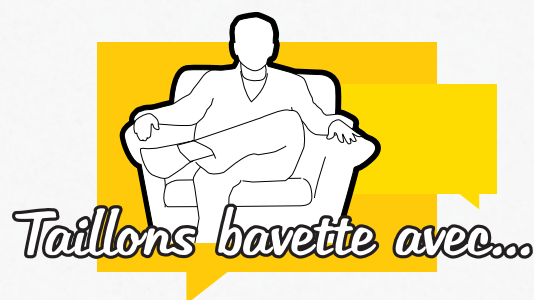
2

5:68

COURSE MAP







STUART COX

Engagé chez Gargoyle comme graphiste, Stuart Cox est vite devenu un membre-clé de l'équipe, quand le studio a choisi de basculer sur les jeux d'arcade. Nous avons parlé avec lui de licences, de rumeurs Internet et de jeux annulés...

Si son nom ne vous dit peut-être rien, vous connaissez sans doute les jeux Gargoyle Games auxquels Stuart Cox a participé. Stuart est engagé par le studio quand ses fondateurs, Greg Follis et Roy Carter, décident d'agrandir leur société dont ils étaient auparavant les seuls membres. Sous la houlette de Greg, Stuart, encore adolescent, débute en concevant les graphismes des versions Spectrum et Amstrad du jeu *Scooby Doo*, édité par Elite. Puis il ajoute le C64 à son portfolio, avec le shooter *Lightforce*, sorti sur les trois principaux micros 8-bits. Stuart créera aussi les graphismes du très original *Shockway Rider*, de la curiosité isométrique *Hydrofool*, du jeu sous licence *Thundercats* (Les Cosmocats, chez nous) et de *Supertrux*, le chant du cygne de Gargoyle Games.

Quels sont vos plus anciens souvenirs concernant les jeux vidéo ?

Je me souviens que quand j'avais à peu près neuf ans, un copain de ma sœur a apporté un *Binatone Pong* chez nous. Je n'arrivais pas à croire que je contrôlais un truc sur l'écran et que j'interagissais avec. C'était carrément de la magie vaudou ! Peu après, on allait assez régulièrement chez un ami de mon père qui avait un Atari VCS chez lui. Je me plantais devant pendant des heures, à jouer à *Space Invaders*, à *Combat*, à *Pac-man*, tout ça... C'était le paradis ! Puis je me suis intéressé aux micros. Chaque semaine, je piaffais d'impatience en attendant la sortie de mon hebdo favori, *Popular Computing Weekly* – tous les jeudis. Et mes parents m'ont acheté un Dragon 32 pour mes quatorze ans. C'était une machine puissante, pour l'époque, malgré de grosses lacunes en termes de graphisme. Mais ça m'a permis de goûter au langage assembleur. Plus tard, un de mes cousins qui travaillait pour Commodore, en Australie, m'a ramené un des premiers C64, avant même que ça sorte en Angleterre. Les sprites hardware, toutes ces couleurs... j'en étais dingue !

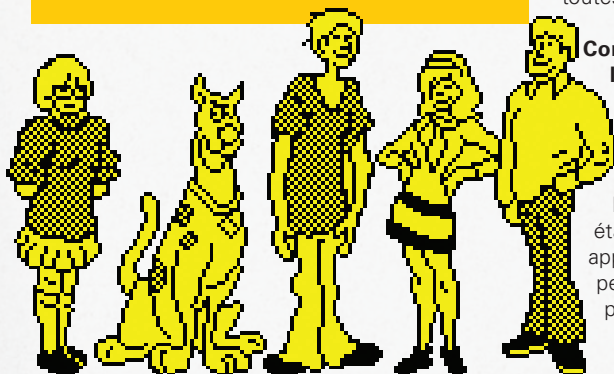
l'Anglais, et toutes sortes de "bouche-trous". Je vous garantis que la plupart des étudiants en savaient plus sur l'informatique moderne que les profs !

Et comment vous êtes-vous tous retrouvés chez Gargoyle ?

Gargoyle avait mis des annonces à l'université, pour des programmeurs stagiaires, je crois. Jon et Mark se sont présentés et ont eu le job. De mon côté, j'ai été engagé dans une boîte du nom de Software Workshop, qui faisait surtout des conversions. J'ai travaillé là-bas quelque temps et fait la programmation ainsi que les graphismes de quelques-uns de leurs jeux. Je crois que *Mermaid Madness* en faisait partie, tout comme *Mugsy*. Et on avait commencé à développer un clone de *1942*, du nom de *Tora Tora*. C'était un peu dysfonctionnel, comme environnement de travail, et je n'étais pas certain de vouloir y rester. Jon et Mark ont dû parler de moi chez Gargoyle, parce que Greg Follis, le cofondateur de

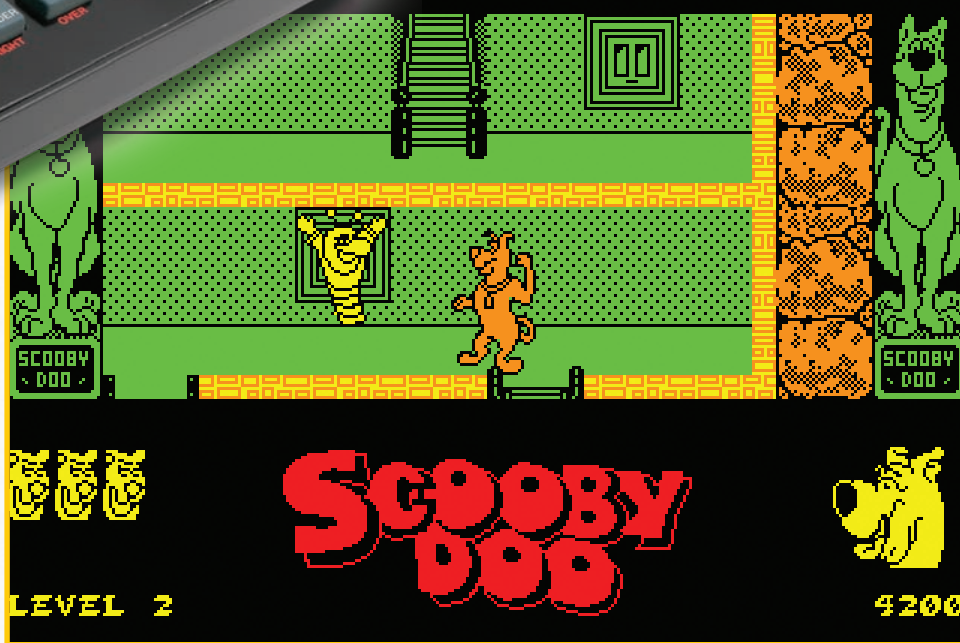
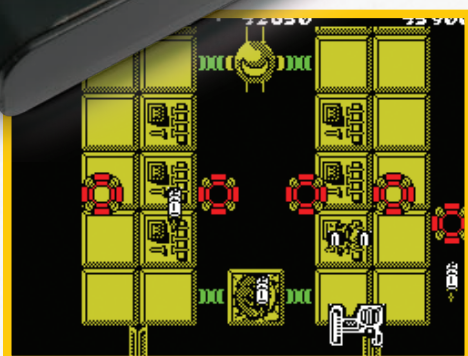
Comment avez-vous rencontré les programmeurs Mark Haden et Jon Simcox ?

Pendant mes études en informatique, à l'université. On était tous les trois dans la même classe. Les cours étaient épouvantables. On devait apprendre le COBOL sur des cartes perforées, le BASIC sur TRS-80, plus la compta, la dactylographie,





Taillons bavette avec...



» [Amstrad] Après avoir aidé sur les graphismes de la version Spectrum de *Scooby Doo*, Stuart les a convertis pour l'Amstrad.

“ Jon, Mark et moi-même jouions beaucoup à *Starforce* pendant nos études, et on s'est dit qu'on aimerait faire un shoot-em-up dans le même genre ”

Stuart Cox

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- *Scooby Doo* [Divers] 1986
- *Lightforce* [Divers] 1986
- *Shockway Rider* [Divers] 1987
- *Hydrofool* [Divers] 1987
- *Thundercats* [Divers] 1987
- *Supertrux* [Divers] 1988

► Gargoyl, m'a appelé un jour pour me dire qu'ils cherchaient un graphiste. J'ai passé un entretien, et j'ai été engagé.

Pourquoi Greg et Roy voulaient-ils agrandir Gargoyl ?

Ils voulaient entrer dans le secteur de l'arcade. Ces gros jeux d'aventure demandaient beaucoup de temps. Au lieu de faire deux jeux d'aventure par an, on pouvait facilement sortir trois jeux d'arcade... En plus, on voyait bien quel genre de jeux avaient le vent en poupe, en arcade et sur micro, alors c'était un choix logique.

On vous a demandé pourquoi Gargoyl a arrêté de faire des jeux d'aventure ?

On recevait parfois des lettres de joueurs bloqués dans un des jeux d'aventure, mais peu de courrier de fans. Je crois que le virage vers l'arcade s'est fait naturellement et je ne pense pas qu'on ait eu des commentaires de la part de joueurs ou de la presse. N'oubliez pas qu'après tout, le tout premier jeu de Gargoyl était un shooter spatial du nom d'*Ad Astra*, alors d'une certaine façon, c'était un retour aux sources...

Vous souvenez-vous de votre premier jour chez Gargoyl ?

Ma mémoire n'est pas si bonne que ça, désolé ! Je me souviens juste que les escaliers qui menaient aux locaux sentaient toujours le détergent, ceci dit. Et que tout était très calme. Quoique : on avait une pièce pleine de jouets : des flingues en plastique, des chapeaux, toutes sortes de trucs...

Nos premiers locaux n'étaient pas terribles. C'était dans une ancienne brasserie. C'est là qu'on a commencé à travailler sur *Scooby* et *Lightforce*, mais on a assez vite déménagé dans des locaux beaucoup plus sympas, à quelques kilomètres de là. Sur deux étages, avec un grand open-space en bas. On travaillait tous ensemble, à cet étage.

Comment les tâches étaient-elles réparties, chez Gargoyl ?

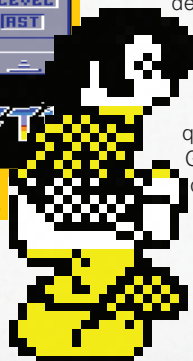
Je bossais en étroite collaboration avec Greg, tandis que Jon et Mark bossaient plutôt avec Roy. Ils s'occupaient tous les trois de la partie 'programmation', pendant que Greg et moi nous occupions des graphismes. Jon bossait sur 6502, Mark sur Z80. Roy alternait entre les deux. On participait tous au design des jeux, mais en général, Greg était le *lead designer*.

Comment c'était, de travailler pour Greg et Roy ?

Au début, je ne connaissais pas tellement Gargoyl. Je m'intéressais surtout aux jeux d'arcade et je n'avais jamais eu de Spectrum. Je me rappelle que pendant mon entretien d'embauche, Greg m'a dit qu'ils étaient une petite boîte qui ne jouait pas les M'as-tu-vu, et qu'il n'y aurait pas de crédits dans les jeux,



» [Amstrad] L'amour de Stuart pour les shoot-em-ups, et tout particulièrement de *Starforce*, a inspiré le *Lightforce* de Gargoyl.



pas de relations presse, etc., et il m'a demandé si ça me dérangeait. Je lui ai répondu que non. Je crois que ça illustre bien la philosophie de la société. Greg et Roy venaient du secteur du progiciel et traitaient les jeux de la même manière.

Quelles ont été les sources d'inspiration pour *Lightforce* et *Thundercats*?

À l'époque, il y avait un super jeu en arcade, du nom de *Rygar*. Les run-and-guns vus de côté étaient à la mode, et donc il semblait judicieux de faire quelque chose dans ce genre. Greg, Roy et moi-même sommes allés dans une salle d'arcade du coin et on a rempli une borne *Rygar* de pièces pour étudier le jeu. C'est comme ça qu'est né ce qui allait devenir *Thundercats*. C'est un peu la même chose pour *Lightforce*. Jon, Mark et moi-même jouions beaucoup à *Starforce* pendant nos études, et on s'est dit qu'on aimerait faire un shoot-'em-up dans le même genre – d'autant que le genre était très prisé, à l'époque.

J'ai toujours adoré les shoot-'em-ups, et *Lightforce* est exactement le genre de jeu que je voulais faire. La plupart des gens l'ont apprécié. Je me souviens d'un journaliste d'un magazine Sinclair qui était passé dans nos locaux et à qui on a montré le jeu. Il a regardé à l'arrière du Spectrum et il a suivi les câbles jusqu'à la télé, parce qu'il n'arrivait pas à croire qu'on puisse obtenir ce genre de graphismes sur ce micro. Je crois que c'est à ce moment qu'on a compris qu'on tenait un truc. On avait aussi un stand sur le salon PCW Game Show de 1986, où on avait installé des Spectrum qui faisaient tourner une démo du jeu, dans des boîtes. On a dû les ouvrir plusieurs fois pour prouver que c'était bien des Spectrum, et les gens faisaient la queue pour jouer. De mémoire, je crois que c'est notre plus grosse vente, en volume d'exemplaires. Commercialement parlant, c'était

notre meilleur jeu. En termes d'originalité, par contre... ce n'était pas ce qu'on a fait de plus glorieux, disons.

Shockway Rider s'inspire-t-il de films ou de livres de science-fiction en particulier?

Il y avait ce roman de SF qui s'appelait aussi *The Shockwave Rider*, [Sur l'onde de choc, de John Brunner, NDLR] et on lui a emprunté quelques trucs – dont une grosse partie de son titre, à l'évidence. Mais on s'est surtout inspirés du film *Les Guerriers de la nuit*. L'image du menu principal – le type qui explose le texte –, c'est une image du film que j'ai digitalisée. Et pour info, le gars sur l'écran de téléchargement, c'est moi. C'était l'idée de Greg, pas la mienne !

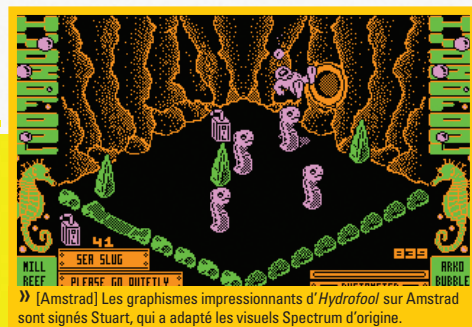
Hydrofool, c'était une tentative de relancer le genre isométrique?

L'objectif, c'était surtout de vite sortir un jeu pour financer le développement de plus gros titres. *Sweevo* s'était plutôt bien vendu, le jeu isométrique marchait encore, les gens voulaient une suite et c'était facile à faire. On l'a pratiquement développée pendant notre temps libre.

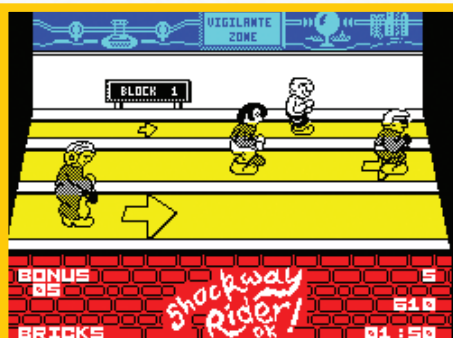
Je n'étais pas très impliqué dans les graphismes d'*Hydrofool*, vu que Greg a repris pas mal d'éléments de *Sweevo* et en a créé quelques autres. Mon boulot, ça a surtout été de les convertir pour l'Amstrad, ce qui ne m'a demandé que deux semaines. *Hydrofool* était plus une extension de *Sweevo* qu'autre chose. Le même moteur de jeu avec quelques petites modifications.

Le gameplay d'*Hydrofool* est très différent de celui des jeux d'arcade...

Je n'avais pas participé à la conception des puzzles des précédents jeux, c'était plus le travail de Greg. Tous les jeux auxquels j'ai participé étaient des titres basés sur l'arcade, à l'exception d'*Hydrofool*. Greg l'a en grande partie conçu en marge des développements des jeux FTL.



» [Amstrad] Les graphismes impressionnants d'*Hydrofool* sur Amstrad sont signés Stuart, qui a adapté les visuels Spectrum d'origine.



» [ZX Spectrum] Malgré son thème futuriste, *Shockway Rider* a été très influencé par le film-culte *Les Guerriers de la nuit*.

EN CHIFFRES

9 L'âge auquel Stuart a joué pour la première fois à un jeu vidéo.

1986

L'année où Stuart a travaillé sur *Scooby Doo*, son premier titre chez Gargoyles.

14 Les parents de Stuart lui ont offert un Dragon 32 pour ses 14 ans.

150.000

Le nombre de personnes qui ont joué à un jeu Gargoyles (majoritairement avec des versions pirates), selon Stuart.

2-3 En moyenne, le nombre de jours dont avait besoin Rob Hubbard, maestro de la musique sur C64, pour écrire les musiques des jeux Gargoyles.

90 La version NES de *Thundercats*, jamais sortie, était finie à 90 %, d'après Stuart.

1942

Chez Software Workshop, Stuart a travaillé sur un clone de ce célèbre jeu d'arcade.



► À quel stade de développement étaient *Hunting Of The Snark*, *Fornax*, *Gath*, *Heavy on The Magick II*, *George* et *Wunderland*?

Aucun de ces projets n'a jamais vraiment été lancé. Après qu'on ait basculé sur l'arcade, on n'a pas vraiment envisagé de faire des suites de *Marsport*. Dans le cas de *George*, on a un peu expérimenté avec un concept de tête en plein écran, avec laquelle l'utilisateur interagirait, mais pour le reste, il n'y avait rien de plus qu'un titre de jeu...

Pour *Thundercats*, êtes-vous parti de la licence ou aviez-vous déjà un game design avant de la récupérer?

Greg avait repris les bonnes vieilles animations du type qui court dans *Tir Na Nog* et les avait bidouillées sur Spectrum pour en faire un personnage avec une épée. Il a ajouté un fond en scrolling parallaxe et des mécaniques de run-and-jump. Et puis, ce personnage est devenu Lion-O (Starlon chez nous, *NDLR*). On avait le moteur de jeu avant de décrocher la licence *Thundercats*.

C'est vrai que la musique de *Thundercats* a été à l'origine composée par Rob Hubbard pour un projet Gargoyle du nom de 'Wolf'?

En fait, 'Wolf', c'était le

titre provisoire du jeu. Le premier projet de Rob Hubbard pour nous, c'était la musique de *Lightforce* sur C64 – une pure tuerie. Puis Rob a composé les musiques de *Shockway* et de *Thundercats*. Il travaillait à une vitesse incroyable : entre la commande et la livraison, il pouvait ne passer que deux ou trois jours !

Samurai Dawn a-t-il été retravaillé pour coller à la licence *Thundercats*?

J'ai souvent croisé cette rumeur sur Internet, ces dernières années. Je ne me souviens pas que le 'type qui court' était prévu pour *Samurai Dawn*. Comme je disais, le titre provisoire du projet était 'Wolf'. On avait fait trois pubs en 1986, pour *Lightforce*, *Shockway Rider* et pour *Samurai Dawn*. Le but était de voir ce qui générerait le plus d'intérêt, entre les trois styles de jeu. À cette époque, la mode était aux jeux de karaté. Mais je ne pense pas que le moindre screenshot de *Wolf* ait fini dans un magazine sous le titre de *Thundercats*, j'en ai peur...

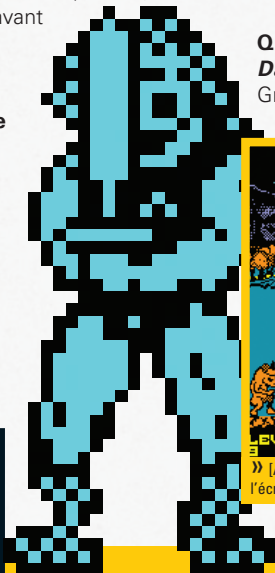
Que vous rappelez-vous de *Samurai Dawn*?

Greg engageait souvent des graphistes

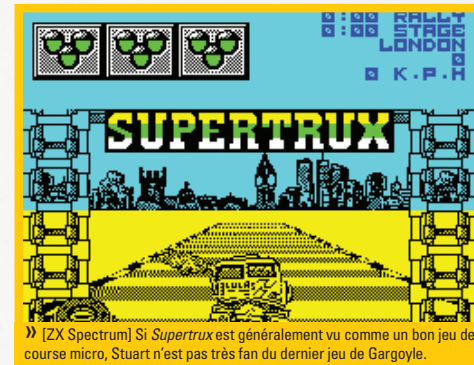
externes pour des pubs, sans véritables plans pour un quelconque jeu, et celle de *Samurai Dawn* a été faite en même temps que les pubs pour *Lightforce* et *Shockway Rider*, dans le cadre d'un agenda de sortie sur 18 mois. *Hydrofool* a été ajouté assez soudainement à la liste, en grande partie parce qu'il s'appuyait majoritairement sur le moteur de *Sweevo* et qu'on pouvait le faire bien plus vite que les autres jeux FTL, conçus à partir de zéro.

Ça a été difficile, de faire les graphismes digitalisés de *Thundercats*?

Assez, oui. Peu après avoir terminé *Lightforce*, j'ai commencé à expérimenter sur Spectrum avec une caméra vidéo et le numériseur *Sunshine* – ou *Sunrise*, je ne sais plus. C'était pour *Shockway*, donc quand le développement de *Thundercats* a commencé, je maîtrisais assez bien le procédé. L'image digitalisée de sortie était assez mauvaise et ne servait que de base à retravailler et à coloriser avec les outils graphiques standards. Ça prenait beaucoup de temps, mais c'était nouveau à l'époque, et ça donnait une touche esthétique particulière aux jeux.



» [Amstrad] Stuart a conçu les panoramas de la partie supérieure de l'écran de *Thundercats* avec une caméra vidéo et un numériseur.



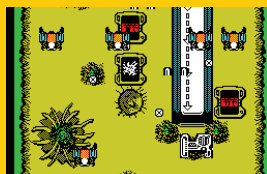
» [ZX Spectrum] Si *Supertrux* est généralement vu comme un bon jeu de course micro, Stuart n'est pas très fan du dernier jeu de Gargoyle.

TOP CINQ

Les meilleures productions Gargoyle avec du Stuart Cox dedans

SCOOBY DOO 1986

□ C'est sur ce jeu de plateforme alors en cours de développement que Stuart a fait ses armes en entrant chez Gargoyle. Le gameplay rapide de ce titre pousse le joueur à rester constamment vigilant alors qu'il guide Scooby-Doo dans des niveaux infestés de monstres.



LIGHTFORCE 1986

□ Un sympathique shooter en scrolling forcé qui n'est pas sans rappeler la borne d'arcade *Star Force* de Tehkan. La version Spectrum a particulièrement été bien accueillie, mais les moutures C64 et CPC sont elles aussi réussies et exploitent au mieux les capacités graphiques de chaque support.

SHOCKWAY RIDER 1987

□ Souvent oublié ou sous-estimé, *Shockway Rider* est un titre original où l'on saute d'un tapis roulant à l'autre pour éviter ou attaquer les ennemis. Le thème futuriste du jeu n'est pas très exploité, mais ses graphismes très 'dessin animé' fonctionnent bien sur Spectrum, Amstrad et C64.



HYDROFOOL 1987

□ Cette suite d'un ancien hit isométrique de Gargoyle, *Sweevo's World*, plonge sous l'eau les puzzles pleins d'humour de son prédécesseur. Le jeu tire parti d'une mécanique de nage assez ingénieuse et met en scène une ménagerie de curieuses bestioles sous-marines...

THUNDERCATS 1987

□ S'il s'inspire grandement du *Rygar* de Tecmo, *Thundercats* a un gameplay bien à lui, en troquant le bouclier à chaînes de son modèle pour des combats à l'épée et au pistolet-laser. Le jeu affiche aussi une esthétique très particulière, avec ses graphismes digitalisés.





TAILLONS BAVETTE AVEC STUART COX



La version NES de *Thundercats* était bien avancée, quand elle a été annulée?

Si je me souviens bien, le jeu était presque terminé, à environ 90 %. C'était plus dans le style *Mario* : Lion-O était plus petit et plus mignon, les méchants avaient l'air moins méchants... C'était très fun à jouer, ça avait totalement sa place dans le catalogue Nintendo de l'époque. C'est triste que ça ne soit jamais sorti. En termes de fun et de jouabilité, je pense sincèrement que c'était un de nos meilleurs titres.

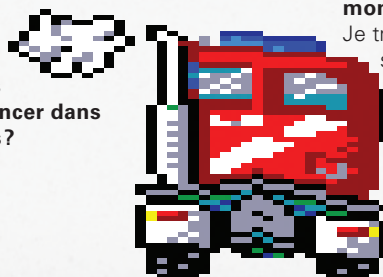
Les mauvaises critiques de *Supertrux* sont-elles responsables du fait que ce soit l'ultime jeu de Gargyle?

Supertrux était une commande d'Elite, qui avait acquis la licence officielle. Jon, Mark et Roy ont décortiqué des jeux de course pour voir comment le rendu des circuits était programmé et j'ai combiné des images digitalisées et du pixel art pour les graphismes. Honnêtement, je trouve que c'est un mauvais jeu, selon nos critères qualité. Les graphismes ne sont pas terribles, l'animation n'est pas fluide et le gameplay est ennuyeux. *Supertrux* est sorti à la fin de l'ère 'jeux vidéo' de Gargyle. Le marché était en pleine mutation. À cette époque, on avait déjà commencé à développer des progiciels, comme des logiciels pour des caisses et des terminaux de points de vente. On avait déjà la tête ailleurs. Et je crois qu'il y avait des soucis, aussi, avec Elite. Tout le monde en a souffert.

Pour quels supports 8-bits préférez-vous développer?

J'aimais chaque machine pour différentes raisons. J'ai fait tous les gros graphismes Spectrum: les logos, les écrans d'accueil et de chargement, etc. La résolution du Spectrum était meilleure, mais le rendu des couleurs était horrible. Coloriser sans *color clash*, c'était vraiment un art! On utilisait deux modes différents sur Amstrad. Il y avait le mode haute résolution, similaire au Spectrum, pour lequel on récupérait les graphismes Spectrum pour les coloriser. L'autre mode était en basse résolution, mais avec de meilleures couleurs. J'aimais bien ce mode, parce qu'on pouvait faire de jolis graphismes bas-relief. La NES était très proche du C64, avec une résolution et une palette de couleurs similaires. Les sprites ne faisaient que 8x8, si je me souviens bien, donc c'était compliqué de faire des personnages plus grands. Enfin, il y avait le C64, avec ses jolies couleurs et ses sprites hardware, mais sa résolution grossière. Globalement, c'était mon support préféré. On pouvait obtenir des animations très fluides sur C64 avec le bit-shifting. Et avec quelques *rasters* bien placés, on pouvait balancer des sprites dans tous les coins de l'écran. C'était une vraie petite machine d'arcade.

Pourquoi Greg et Roy n'ont-ils pas voulu se lancer dans les jeux 16-bits?



Je crois qu'ils voulaient revenir à un secteur plus stable, retourner à leurs racines. Le piratage était une vraie plaie. C'est terrible de savoir qu'on a fait un jeu à succès auquel 150.000 personnes peuvent jouer, mais que vous n'avez vendu qu'une fraction de ce nombre. Et puis, les parts des distributeurs et des revendeurs étaient monstrueuses.

La boîte a fermé combien de temps, après la sortie de *Supertrux*?

Mark est parti à cette époque, je crois. Je suis resté environ 6 mois de plus. Pour Jon, je ne sais plus trop, mais je crois qu'au bout d'un an, on était tous partis. Ça n'a pas été une décision facile, pour moi, parce que j'adorais vraiment travailler là-bas et que je respectais énormément Greg et Roy. C'était de vrais professionnels qui savaient ce qu'ils faisaient. Ils m'ont énormément inspiré.

Sur quels jeux avez-vous travaillé, après *Gargyle*?

Je n'ai jamais travaillé sur un jeu complet, après, mais j'ai fait des musiques, des visuels et des démos pour la scène naissante des demomakers. J'ai aussi fait un peu de domaine public sur Amiga et PC, au début des années 90. J'écrivais des mini-jeux pour mon propre plaisir, à l'époque.

C'était différent, de développer pour l'Amiga et le PC?

Il y avait du bon et du mauvais. On pouvait faire de plus chouettes graphismes, avec la meilleure résolution et les palettes de couleurs plus riches. Et c'était plus simple, aussi. Les outils étaient géniaux. Vous voulez que votre vaisseau change de direction? Utilisez l'outil de rotation! Vous voulez changer la teinte et la saturation? Bougez un curseur! C'était incroyable, vraiment, mais ça demandait beaucoup moins de talent que de dessiner un homme-taupe dans une boîte de 8 pixels sur 8!

Avez-vous gardé contact avec vos anciens collègues de *Gargyle*?

J'ai récemment demandé un coup de main à Roy sur des projets, et il a aussitôt dit oui. C'est toujours un programmeur très talentueux. L'an dernier, j'ai eu Greg au téléphone, c'était super de lui reparler. Mais je n'ai pas revu Jon ou Mark depuis *Gargyle*.

Vous n'avez pas envie de revenir dans le monde du développement de jeux vidéo?

Je travaille toujours dans la technologie, je n'en suis jamais parti. J'ai bossé sur d'autres projets de jeux au fil des ans, et peut-être qu'un jour, j'y retournerai. En parler avec vous, ça a ravivé mon intérêt... ★

RASPUTIN



INFOS

- » ÉDITEUR : FIREBIRD
- » DÉVELOPPEUR : PAUL HIBBARD
- » SORTIE : 1985
- » PLATEFORMES : SPECTRUM, C64, AMSTRAD
- » GENRE : AVENTURE

Après avoir co-développé le hit Spectrum *Buggy Blast* avec Dave Lowe, Paul Hibbard se lance en solo sur son nouveau projet, *Rasputin*, un jeu d'aventure isométrique plein de chevaliers, de puzzles et de créatures étranges.

Comme bien des développeurs de jeux des années 80, Paul Hibbard a cosigné son premier titre avec un compère, en l'occurrence son beau-frère David Lowe. Mais c'est seul qu'il se lance sur son second projet, comme il nous l'explique : "Quand on a fini *Buggy Blast*, Dave a choisi de retourner à sa carrière dans la musique, donc je me suis retrouvé tout seul. Je pensais qu'il serait plus intéressant de s'éloigner des mécaniques de saut sur un seul plan des jeux de plateforme pour un système de saut dans un écran en 3D. J'ai commencé avec une perspective semblable à celle de *Buggy Blast*, mais c'était un peu trop ambitieux comme approche, alors j'ai préféré changer de système."

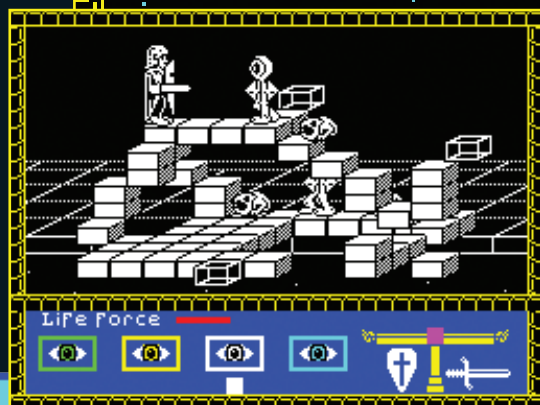
Paul opte donc pour un affichage isométrique, dans un univers médiéval fantastique hérité de ses souvenirs d'enfance. "Quand j'étais gosse, je me prenais pour Ivanhoé ou Sire Lancelot, brandissant une épée et un bouclier. C'est pour ça que le jeu

s'appelait à l'origine *Crusader* : le héros allait combattre le mal avec sa lame et son bouclier. Je connaissais assez bien Tony Rainbird de Firebird, et je lui ai présenté l'idée, avec quelques écrans statiques. Il a signé le jeu sur ces quelques bases. La personne qui dirigeait Firebird à l'époque a proposé qu'on appelle le jeu *Rasputin*, parce qu'il venait de lire un bouquin sur Raspoutine. C'est comme ça que le personnage est né."

Contrat en poche, Paul se met au travail pour convertir son héros en armure et le légendaire Moine fou en pixels. "J'utilisais du papier millimétré parce que ça permettait d'avoir une bonne idée de la profondeur, pour un jeu isométrique. Ça n'a pas été facile, de faire fonctionner l'épée avec le bouclier, les combats et les sauts de plateforme en plateforme..."

Des ennemis un peu dérangement font aussi leur apparition, comme un cyclope inspiré d'une œuvre des années 60. "Je voulais que ça ait l'air bizarre", nous dit Paul. "Je me suis





» [ZX Spectrum] De drôles de cyclopes et autres lapins à crâne osseux attaquent le Croisé de *Rasputin*.

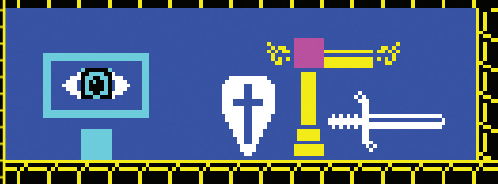
souvenu d'une illustration pour une chanson des Beatles, un gros œil dessiné, et j'ai pensé que ça donnerait bien, dans un jeu." [On soupçonne que Paul évoque le *Joo Joo Eyeball* de *Come together*, NDLR].

La conception des niveaux prend beaucoup de temps à Paul, qui expérimente une technique originale pour les imaginer : "La nuit, je rêvais des salles du jeu, c'était carrément une obsession. J'ai voulu faire une carte pour établir leur agencement et montrer où menait chaque porte. J'ai sorti les Legos de mon enfance pour commencer à construire une carte en 3D, mais j'ai vite abandonné l'idée : c'était trop complexe à mettre en œuvre, donc je suis retourné au papier."

L'aspect le plus complexe de *Rasputin* reste pourtant son gameplay novateur qui mêle combat contre des ennemis sans pitié et puzzles logistiquement compliqués.

"Sur le moment, ça a dû me paraître très simple", nous dit Paul, "mais c'est sans doute parce que j'avais complètement le nez dedans et que j'étais tout seul, sans personne pour me contrebalancer. J'en parlais parfois à des gens, au pub, mais ils me prenaient pour un dingue!"

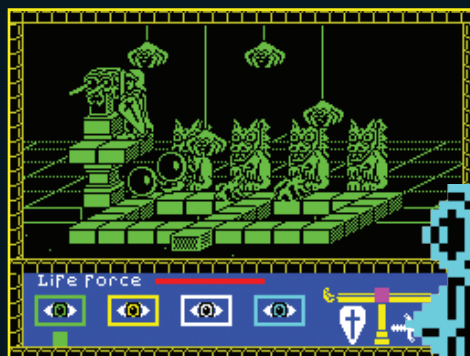
Le développement harassant de *Rasputin* s'est étiré sur près d'un an. "Quand j'ai fini le jeu – dans les délais impartis –, je suis allé fêter ça avec quelques amis. J'avais passé toute une année à programmer le jeu, sans rien voir ou faire d'autre, et je me suis rendu compte qu'on n'avait pas de sujet



» [ZX Spectrum] Certains niveaux du jeu sont infestés d'ennemis très difficiles à vaincre.

de conversation. Je n'avais pas regardé la télé, je n'avais pas lu les journaux, je n'avais pratiquement parlé à personne pendant un an. Je me suis dit que je ne pouvais pas continuer ainsi."

Si Paul a livré le jeu dans les temps, des soucis d'édition et de distribution ont fait que *Rasputin* ne s'est retrouvé dans les bacs que plusieurs mois après la publication des tests dans la presse spécialisée – des critiques pour la plupart élogieuses, soit dit en passant. "C'était censé sortir dans la gamme 'Hot' de Firebird", nous explique Paul. "Je ne sais pas exactement ce qu'il s'est passé, mais je crois qu'au moins un des autres titres de la gamme n'était pas terminé, alors la sortie de *Rasputin* a été retardée. Quand le jeu est sorti, un des plus gros distributeurs du pays avait fait faillite. Des milliers de boîtes de mon jeu ont pris la poussière dans les entrepôts et n'ont jamais été distribuées. Ça m'étonne toujours, que des gens y jouent encore aujourd'hui. L'animation du Croisé n'est pas terrible – si je pouvais changer quelque chose, ce serait sans doute ça. Mais vu la mémoire et la vitesse de calcul des machines de l'époque, ce ne serait pas simple!" *

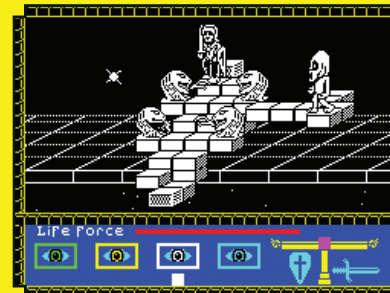


» [ZX Spectrum] Les spectres de *Rasputin* tirent dans les quatre directions, donc gare au timing si vous voulez espérer les vaincre!

LE MAKING OF DE RASPUTIN

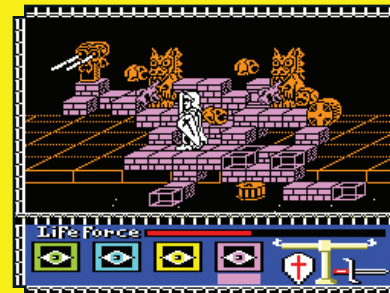
CONVERSIONS RASPUTIQUES

Ou alors on dit raspoutiennes?
On sait plus trop...



SPECTRUM 128K

□ Si la plupart des jeux 128K se contentent d'ajouter du son sur trois canaux aux versions 48K, *Rasputin* s'offre 33 salles supplémentaires dans sa version 128K, plus des musiques différentes, des voix digitalisées et deux nouveaux monstres.



AMSTRAD CPC

□ Le portage CPC de *Rasputin* est un poil plus lent que la version originale, mais compense avec de meilleurs effets sonores et plus de couleurs. En termes de gameplay, c'est exactement comme sur Spectrum 48K.



COMMODORE 64

□ Comme le portage CPC de Paul, la conversion C64 du jeu, signée LT Software, est moins rapide que l'original, mais pour le reste, c'est parfait, avec de très bons effets sonores et des musiques superbes, entre musique traditionnelle russe et pop électronique, composée par le maître Rob Hubbard.



Prenez les tropes d'une célèbre série de shoot-'em-ups et moquez-vous-en, mais dans les règles de l'art : voilà en gros *Parodius*, un pastiche signé Konami devenu un grand classique du shmup à part entière...

In aimerait bien que les concepteurs de jeux s'autoparodient plus souvent, car les résultats peuvent être sympas. Des titres comme *Splatterhouse : Wanpaku Graffiti*, *Alex Kidd In Shinobi World* et *Star Parodier* s'amusent tous avec leurs franchises d'origine, mais Konami les a précédés en 1988 avec son *Parodius*. Le premier volet de la série est souvent

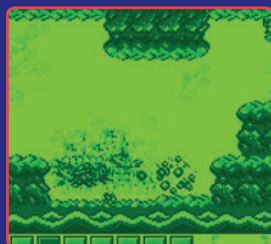
PORTAGIUS

Toutes les versions de Parodius sont bonnes, mais se valent-elles toutes pour autant? Réponsius!



NES
1990

□ Les sprites clignotent, mais ça reste un bon jeu. Konami a réussi à en mettre un max, malgré les limitations de la machine, et s'il manque quelques niveaux d'arcade, ils sont remplacés par des stages exclusifs à la NES.



GAME BOY
1991

□ La version Game Boy affiche de gros sprites pour qu'on y voie quelque chose, et le design des niveaux a été sérieusement modifié. Il faut aussi endurer des ralentissements et des clignotements, mais c'est le prix à payer pour avoir ce bon shoot-'em-up sur ce modeste support.



SHARP X68000
1991

□ Vu la puissance de ce coûteux ordinateur, on ne s'étonne guère d'y trouver un portage presque parfait du jeu d'arcade. Le score et les infos de power-ups ont été sortis de la zone de jeu et la résolution horizontale est un peu moindre qu'en arcade, mais le son est de très bonne facture.



PC ENGINE
1992

□ Un bon portage du jeu, coloré et nerveux, un cran au-dessus de la version NES, mais moins fidèle que celle de la SNES. Les niveaux 5 et 8 sont aux abonnés absents, mais on a droit à un *Special stage* exclusif avec des boss inédits.



SNES
1992

□ Le meilleur des premiers portages, avec tous les niveaux retranscrits à l'identique, plus des bonus, dont un stage inédit. Graphiquement, c'est très proche de l'original, mais pas tout à fait pareil : les graphismes ont été redessinés.



oublié sous nos contrées, puisqu'il n'est sorti qu'au Japon, exclusivement sur MSX. Le jeu reprend le design de *Gradius*, mais avec des personnages d'autres jeux Konami et des niveaux bizarres, qui se réfèrent souvent à la culture et la tradition japonaise. Suite au succès du jeu MSX, Konami a produit une suite, *Parodius Da!* ("C'est *Parodius!*"), sortie à l'international sous le sobre titre de *Parodius* – le jeu dont il est ici question.

Fondamentalement, *Parodius* est comme tous les autres *Gradius* : on contrôle un personnage volant, on tire sur des ennemis et on affronte des boss, tout en ramassant des crédits pour acheter des power-ups. La grosse différence est visuelle, avec une esthétique colorée de *cute -'em-ups* comme *Twinbee* ou *Fantasy Zone*. Le résultat est assez ridicule : on shoote des bateaux pirates à tête de chat, des pingouins en maraude, des abeilles

"FONDAMENTALEMENT, PARODIUS EST COMME TOUS LES AUTRES GRADIUS"



PLAYSTATION

1994

□ Cette version est incluse dans une compilation rassemblant les deux premiers *Parodius* en arcade. On frôle la perfection, malgré une résolution horizontale légèrement inférieure (256 pixels au lieu de 288), au grand dam des puristes. Mais y'a un niveau-bonus inédit, aussi!



SATURN

1995

□ Là aussi, c'est dans un double pack, très proche de l'arcade et avec un niveau-bonus, mais la résolution horizontale est plus élevée (320 pixels) et étend donc légèrement l'affichage du terrain de jeu.



GAME BOY COLOR

2000

□ Cette version colorisée du jeu Game Boy n'est disponible que sur les cartouches européennes de la *Konami GB Collection Vol 2*. Elle est compatible avec la Game Boy monochrome et accompagnée d'autres titres, alors mieux vaut privilégier celle-ci si vous jouez sur l'une ou l'autre des Game Boy.



PSP

2007

□ Ce portage quasi-parfait de l'arcade fait partie de la compilation *Parodius Portable*, sortie uniquement au Japon. Tout un tas d'options sont disponibles, dont le zoom ou le choix entre la résolution arcade de 288x224 ou l'affichage élargi à 320x224.



COMBATS DE BOSSIUS

Si Parodius est plein d'humour, ses boss ne sont pas là pour rigoler pour autant, non mais sans blague...

CAPTAIN PENGUIN NOHUSUKI III

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ Le tout premier boss est, sans surprise, une vraie chiffe molle. Ses petits pingouins vous encerclent avant de se jeter sur vous. Son point faible est facile à trouver, vu ses réactions extrêmes quand on lui tire dans le nombril...



EAGLE SABU

DIFFICULTÉ : ●●●●●

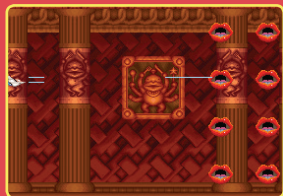
□ Ce volatile déguisé en Oncle Sam est déjà bien plus costaud que le premier boss, avec ses mouvements erratiques, ses vagues de tir rapide et ses plumes lentes qui en feront méchamment baver aux novices. Restez à l'écart et tirez non-stop.



HOT LIPS

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ Ces bouches crachent des dents acérées qui suivent votre vaisseau. Les lèvres elles-mêmes traversent aussi l'écran de temps en temps. Passez derrière pour les abattre, sachant qu'elles finiront tout de même par battre en retraite si vous n'arrivez pas à les détruire.



BUTA SHIO

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ Un Sumo-cochon écraseur qui fait tomber des objets mortels du haut de l'écran – pas assez souvent pour causer de vrais problèmes, heureusement. Si vous en avez, balancez vos bombes sur ce boss, histoire d'accélérer un peu les choses.



YOSHIKO

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ Cette tête de Moai est une plaie, tant les statues qu'elle crache sont grosses et difficiles à éviter. Quand une statue commence à bouger verticalement, partez dans une direction sans en changer. Quant à Yoshiko elle-même... visez l'œil!



VIVA CORE

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ On dirait un boss Core classique d'un *Gradius* traditionnel, en plus coloré et clignotant, affublé en prime de flippers de billard électrique. C'est flashy tout plein, mais faites gaffe quand même : à aborder avec beaucoup de précautions...



HONEY

DIFFICULTÉ : ●●●●●

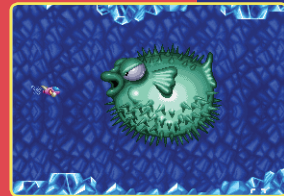
□ Honey est un grand boss qui ne bouge pas, mais qui crache des bébés-cochons-gremlins dans des bulles pénibles à souhait, qui couvrent presque tout l'écran et vous attaquent directement. Débarrassez-vous-en rapidement ou vous êtes cuit.



PUUYAN

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ Ce poisson n'est pas trop difficile à battre, le principal souci étant le manque d'espace. Le problème, avec ce poisson-globe, c'est qu'il gonfle à chaque fois qu'il se prend des dégâts. Quand il sera proche de la mort, il occupera presque tout l'écran!



YOSHIWARA DAYUU

DIFFICULTÉ : ●●●●●

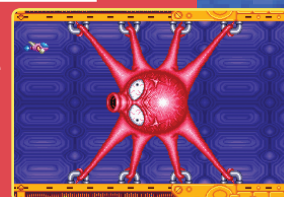
□ Avant de combattre cet ennemi fantomatique, vous devrez l'éviter sous sa forme de nuage mortel et invulnérable, très rapide et difficile à esquiver sans power-up de vitesse. Heureusement, sa forme solide est vulnérable et se contente de tirer des flammes bleues.



GOLGADO TAKO

DIFFICULTÉ : ●●●●●

□ Ce crétin n'attaque pas. Il est super facile à vaincre. De l'extérieur, il est bien protégé, donc dépêchez-vous de passer les portes métalliques avant qu'elles se referment. Une fois sur place, il ne vous reste plus qu'à tirer sur les tentacules jusqu'à ce qu'ils se détachent.





» [Arcade] Ces deux clowns du niveau deux prouvent très vite que ceux qui pensent que *Parodius* est plus facile qu'un *Gradius* pur jouent tort.

tueuses qui jaillissent de coffres au trésor... dans des cimetières de dessin animé, des mondes-casino éclairés par des néons ou sur des plages ensoleillées. Dans la plupart des *Gradius*, on croise les emblématiques ennemis Moai, mais dans *Parodius*, on traverse un niveau-cuirassé-Moai. Côté audio, la bande-son remixe de bonnes vieilles musiques de jeux Konami et des morceaux classiques.

Malgré son humour qui part dans tous les sens, *Parodius*

ne fait pas de compromis en termes de gameplay. Le jeu ayant été conçu en premier lieu pour les amoureux de *Gradius*, on y trouve un bel éventail de power-ups

pour les quatre vaisseaux disponibles : le Vic Viper, le Takosuke, le Twinbee et le Penta correspondent respectivement à *Gradius*, *Salamander*, *Twinbee* et *Gradius II*. Les stages de *Parodius* n'ont rien à envier à ceux de la série *Gradius* côté difficulté.

S'il faut trouver un gros défaut à *Parodius*, c'est peut-être son système de power-ups, très similaire à celui de *Gradius*, avec tout de même quelques petites améliorations. L'adoption du système de cloches de *Twinbee* est ainsi bienvenue :

quand une cloche apparaît à l'écran, on peut shooter dessus pour changer sa couleur et obtenir différents effets. Le mode *Auto* soulage aussi le joueur des choix cornéliens de power-ups, ici livrés dans un ordre prédéfini. Mais comme dans *Gradius*, on repart à poil quand on

perd une vie – un cauchemar quand cela se produit dans un coin que l'on est censé affronter chargé à bloc...

Allez savoir pourquoi, Konami a considéré que *Parodius* devait être trop barré pour sortir aux États-Unis, mais tout à fait acceptable pour les marchés européens (notez qu'on ne s'en plaint pas, pour une fois que c'est dans ce sens...). Des versions NES et Game Boy ont été produites, mais c'est l'édition SNES qui a surtout remporté les suffrages. Vendues avec un autre jeu, les versions 32-bits n'ont pas soulevé autant d'enthousiasme, sans doute parce que l'effet avait fait long feu.

Pourtant, si vous souhaitez vous rapprocher au mieux de l'expérience arcade, aujourd'hui, on vous conseille de vous frotter à une version japonaise 32-bits ou sur PSP. Chaque portage a son petit quelque chose digne d'intérêt, aussi les conversions sur les supports plus anciens méritent-elles également le coup d'œil.

Dans un monde actuel, où le design de personnages suit des processus complexes et hypercontrôlés, la folie de *Parodius* est toujours aussi rafraîchissante. C'est une gentille moquerie pleine d'amour pour la série des *Gradius*, qui réussit à ridiculiser les conventions d'un genre (et du catalogue Konami), sans pour autant le trahir. Pour le fan, l'apparition d'un personnage oublié, au détour d'un niveau, est une chouette bouffée de nostalgie. Mais surtout, le jeu n'oublie à aucun moment qu'il s'adresse avant tout à un public de mordus de *Gradius*, en respectant soigneusement le gameplay de son modèle et en évitant de tomber dans le shoot-'em-up édulcoré.

Parodius a mérité ses lettres de noblesse et ses suites, sortant de l'ombre de son modèle pour déployer ses ailes de chat-bateau. Si vous n'y avez pas encore goûté, foncez, vous verrez à quel point les délires tout mignons de *Parodius* peuvent être diaboliques... ✨





Fray CD : Xak Gaiden

L'HABIT DE MOINE NE FAIT PAS LE RPG

RÉTROVIRUS



» PC ENGINE » 1994 » MICRO CABIN

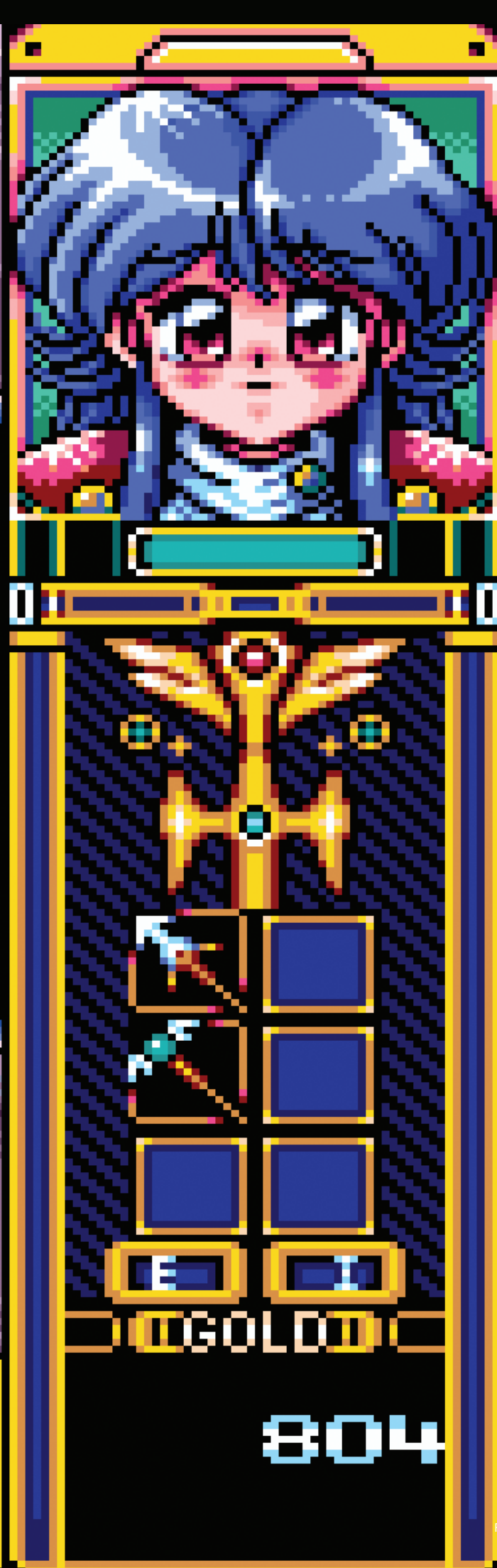
Si l'on ne maîtrise pas trop le japonais, on évite généralement les jeux de rôle dans cette langue, qui pour être appréciés à leur juste valeur, méritent qu'on en comprenne les dialogues et les menus. Si vous avez un jour croisé *Fray CD* dans une boutique d'import et jeté un œil sur les captures d'écran de la boîte, il est probable que vous soyez vite passé à autre chose, pour les raisons évoquées plus haut. Sauf que derrière ses barres de HP et son inventaire à l'écran, *Fray CD* n'est pas un RPG, mais un *spin-off* d'action de la série des jeux de rôle *Xak*.

L'héroïne du jeu, Fray, est une aspirante sorcière qui veut développer ses pouvoirs pour servir Latork, qui l'a sauvée dans le premier jeu. En termes de gameplay, ça se traduit ici en run-and-gun vertical, essentiellement axé sur le shoot, mais avec un zeste de plateforme et quelques interludes façon RPG, avec boutiques et puzzles simples. Ça n'a pas l'intensité d'un *Mercs*, mais le défi est tout de même bien relevé, avec tout ce qu'il faut d'options d'upgrade de magie élémentaire pour balancer du feu ou des éclairs dans tous les coins.

Esthétiquement, *Fray CD* est joli et coloré, et adopte un ton résolument humoristique, même si l'on ne comprend pas les nombreux dialogues doublés. Ça doit sûrement être hilarant quand on comprend ce qu'il se passe, mais même si l'on n'y capte que dalle, ça reste sympa comme tout. *

HP





AMIGA



» "Sega vous a présenté son nouveau bébé, Amiga vous offre la mère". Les pubs rentre-dedans de Commodore n'ont pas marché comme espéré...

Amiga CD32

L'Amiga CD32 a eu une vie pour le moins éphémère, entre sa présentation au public en 1993 et son arrêt brutal en avril 1994, quand Commodore a tiré sa révérence. On revient sur les 10 courts mois d'existence de la console...

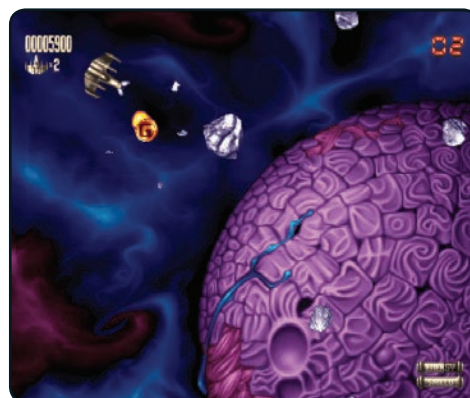


» [CD32] Sorti sur Amiga deux ans après Mario Kart, Bump 'N' Burn a droit à des commentaires audio et à de nouvelles musiques sur CD32.

Été 1992. Le design du chipset AGA est achevé et Commodore réfléchit à un successeur plus chanceux à son CDTV. Début 1993, des rumeurs commencent à tourner, mais seuls les plus proches collaborateurs de Commodore savent réellement ce qui se trame, jusqu'au 16 juillet 1993 où l'Amiga CD32 est dévoilée à un parterre de journalistes, au Science Museum de Londres. "On avait tout bien orchestré", se souvient David Pleasance, alors codirecteur général de Commodore. "C'était vraiment la première fois qu'on avait pris le temps de planifier soigneusement une sortie. Avant, on sortait juste nos produits quand on voulait."

La présentation commence avec 30 minutes de retard, mais qu'importe. La salle est bondée quand une voix jaillit des haut-parleurs, qui cite Tom Kalinske, président de Sega of America, qui dans une interview avait assuré quelques semaines plus tôt qu'on ne pouvait pas sortir une console CD 32-bits à un juste prix, et que si quelqu'un y arrivait, ce serait Sega. "Quand j'ai lu ça, dans ce magazine, j'ai fait des sauts de joie dans mon bureau, et je savais qu'il fallait absolument qu'on s'en serve", ajoute David.

Les rideaux s'ouvrent alors sur la console de Commodore. "Nous y étions arrivés", poursuit David, qui souligne pourtant que la joie était assombrie par un voile de frustration : "On m'avait



» [CD32] Super Stardust fut un gros hit sur ce support et ses créateurs l'ont maintes fois revisité, depuis.

appris à l'improviste que la CD32 allait être en vente au mois d'août, parce que Commodore voulait rafler les ventes de Noël. Je me suis battu farouchement contre ça, mais ils n'ont pas écouté."

Le lancement est prévu pour le 20 août, mais la promesse ne sera pas tenue. L'objectif était de livrer 30.000 CD32 et de les vendre 299 £ – le même prix que le CDTV. Pour ce tarif, les acheteurs auraient une machine dont le cœur serait un Amiga 1200 ; une console 32-bits avec un processeur 68020 cadencé à 14 MHz, une palette de 16,8 millions de couleurs et un lecteur CD double vitesse avec support audio.

David s'inquiète cependant qu'aucun jeu ne serait prêt à temps pour le lancement : "J'avais de très bonnes relations avec pratiquement tous les éditeurs de logiciels, et on avait envoyé des machines de développement à bon nombre

AMIGA CD 32



» David Pleasance (à gauche) et un animateur anglais célèbre de l'époque, Chris Evans (rien à voir avec Captain America, comme vous pouvez le voir) dévoilant la CD32.



» [CD32] *The Chaos Engine* est un des rares portages CD32 qui exploite vraiment les boutons de tir additionnels de la machine.

► d'entre eux", explique-t-il en soulignant que lesdits kits de développement se résument en gros à une carte-mère ouverte dans une boîte en bois. "Ils avaient tous signé des accords de confidentialité, ils étaient motivés, mais il était aussi clair qu'il n'y aurait pas beaucoup de jeux terminés pour un lancement si précoce."

Pour David, il faut attendre le printemps suivant : "Je pensais qu'on aurait pu lancer un produit fabuleux avec un solide *line-up* de jeux, dès le départ, et balayer toute concurrence par la même occasion." Mais Commodore avait désespérément besoin d'argent.

Les acteurs du marché du jeu vidéo américain découvrent la machine pendant le *World Of Commodore Show*, du 10 au 13 septembre, à Pasadena (Californie). Quelques jours plus tard,

"On aurait pu lancer un produit fabuleux avec un solide line-up de jeux, et balayer toute concurrence" David Pleasance

du 16 au 20 septembre, le grand public peut voir la bête au Live '93, un tout nouveau salon d'électronique grand public qui se tient à Londres.

Le stand de Commodore ne désespère pas et la confiance est à son maximum quand la console sort en boutique, le 17 septembre.

La CD32 est à la fois la première console 32-bits avec lecteur CD du monde, mais aussi la première console CD *standalone* vendue en Europe. La presse, pourtant assez 'anti-Commodore', d'après David, encense la machine. Les développeurs semblent l'apprécier, aussi. Si la console utilise des graphismes *bitplane* – une plaie pour les développeurs qui conçoivent leurs jeux sur PC –, la puce Akiko vient compenser le problème en convertissant le bit-par-pixel en *bitplane*. À l'époque, Peter Molyneux de Bullfrog en fait l'éloge : "Ça convertit l'écran PC en mode plan sur Amiga, et c'est une sacrée différence, vu qu'on a le meilleur des deux mondes."

Le problème, c'est que les joueurs doivent attendre pour en voir les bénéfices, étant donné que les jeux CD32 sont encore rares, plusieurs semaines après le lancement de la machine. "Ça a bien sûr joué sur les ventes, que les jeux ne soient pas prêts", soupire David. "Mais on n'avait pas le choix." Commodore se détourne de ses ordinateurs compatibles PC pour se focaliser sur la gamme Amiga. Il faut

EXCLUS INCONTOURNABLES



LIBERATION : CAPTIVE II

□ Sortie le 15 décembre 1993, cette exclusivité CD32 – un des très rares titres sortis avant Noël de la même année – aligne 50 Mo de graphismes, six heures de voix digitalisées et plus de 4000 niveaux de jeu. En prime, c'est jouable à la souris, en branchant cette dernière dans le port 9-broches libre de la console.



DEFENDER OF THE CROWN II

□ Si ce jeu de stratégie médiéval a été présenté comme une suite, il relate en grande partie la même histoire que le premier jeu, avec des graphismes et des combats à l'épée plus réussis et un peu de gameplay additionnel. Hélas, le jeu souffre de l'absence d'un système de sauvegarde – un problème récurrent sur CD32.



THE MISADVENTURES OF FLINK

□ Développé par Psygnosis (qui a aussi signé Microcosm), *Flink* est également sorti sur Mega Drive et Mega-CD, mais jamais sur micros Amiga. Ce n'est pas le meilleur des jeux de plateforme, mais son cocktail de combat, de puzzles, de tir et d'aventure est fort sympathique, tout comme ses personnages joliment animés.

dire que les finances ne sont pas folichonnes : en 1993, la société accuse 357 millions de Livres sterling de pertes (environ 677 millions d'Euros actuels, avec l'inflation), aussi la CD32 doit-elle être un succès commercial. Les joueurs, de leur côté, sont juste contents de voir que des développeurs soutiennent la machine : Millenium sort *Diggers* et annonce que *James Pond 2 : Codename Robocod* aura droit à de nouvelles animations et une bande-son toute neuve. Thalio assure qu'*Ambermoon* sortira sur la console (ce qui n'arrivera pas), et 21st Century déclare que *Pinball Fantasies* aura droit à des améliorations graphiques.

Team17 sort des portages directs des versions Amiga de *Project X*, d'*Alien Breed*, de *F17 Challenge* à petit prix et Gremlin lance une version améliorée de *Zool*. Commodore affirme que 40 jeux seront disponibles pour Noël – mais ce ne sera pas le cas, bien que la console ait tout le soutien des développeurs

et des distributeurs. Pour mettre encore plus de chances de son côté, Commodore lance une campagne publicitaire télévisée où des archétypes de scientifiques louent des graphismes incroyables et une débauche de couleurs.

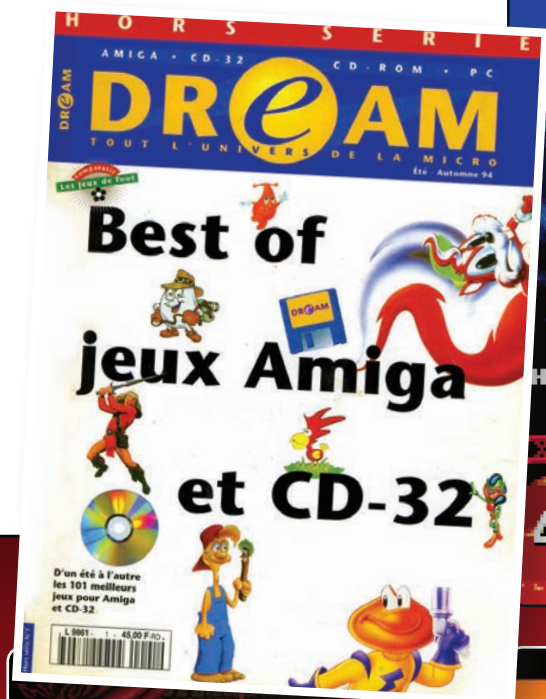
Les jeux arrivent lentement, mais sûrement, exploitant bien les 600 Mo de stockage disponibles sur CD. En boutique, ils s'affichent en outre moins cher que les titres sur Mega-CD (en moyenne 30 £, contre entre 40 et 50 £). Commodore essaye de raboter encore plus les prix, ayant compris que des jeux moins chers permettraient d'augmenter les ventes de consoles. La société explique aux éditeurs que s'ils vendaient leurs jeux sous la barre des 15 £, alors elle diviserait par deux ses royalties

sur chaque exemplaire vendu. Si peu de titres descendent sous ce prix, les éditeurs multiplient les compilations...

Gremlin rassemble ainsi ses trois *Lotus* sur un seul CD pour moins de 30 £, tandis que la Team17 enchaîne les *double packs*. Commodore met aussi en place des *bundles*, d'abord avec *Oscar* et *Digger*, puis avec *Wing Commander* et le (médiocre) beat-'em-up *Dangerous Streets*.

Noël approche. Commodore pense pouvoir écouler entre 70.000 et 75.000 machines avant la fin de l'année. Les ventes vont certes surpasser celles du Mega-CD de Sega, avec quand même quelques petits coups bas...

En décembre, David reçoit un coup de téléphone d'une agence de publicité : "Ils m'ont dit qu'ils avaient trois emplacements disponibles au centre de Londres, que quelqu'un les avait réservés avant de finalement se rétracter, ▶



SIMON THE SORCERER

□ Beaucoup de titres CD32 étaient des portages améliorés de titres A500, dont ce jeu d'aventure qui a droit à des voix digitalisées en prime, sur la console de Commodore. *Beneath a Steel Sky* bénéficie lui aussi de dialogues doublés et troque ses 15 disquettes Amiga pour un seul et unique CD sur CD32.



» [CD32] Team17 a converti plusieurs de ses jeux sur CD32, dont *Worms*.



DIGGERS

□ Ce jeu de stratégie à la *Lemmings*, où l'on creuse pour récupérer un maximum de gemmes, est non seulement une exclu CD32, mais aussi le premier titre sorti sur ce support. Mis à part l'intro en 256 couleurs, on ne peut pas dire que *Diggers* exploite franchement les capacités de la machine...





» [CD32] La version CD32 d'*Ultimate Body Blows* offre un contenu conséquent qui fera vibrer d'émotion les fans du jeu de combat de la Team17.

MATE MON MATOS

AMIGA CD32

PROCESSEUR : 68EC020 32-bits à 14 MHz
MÉMOIRE : 2 Mo de RAM
COULEURS : 16,7 millions
RÉSOLUTION : 320x256 – 1280x512
VITESSE DU LECTEUR CD : 2x
AUDIO : Quatre canaux 8-bits
FMV : Cartouche MPEG-1 en option



CD-I

PROCESSEUR : 68010 16-bits à 16 MHz
MÉMOIRE : 1 Mo de RAM
COULEURS : 16,7 millions
RÉSOLUTION : 384x280 – 768x512
VITESSE DU LECTEUR CD : 1x
AUDIO : Huit canaux 16-bits
FMV : Cartouche MPEG-1 en option



3DO

PROCESSEUR : RISC ARM60 32-bits à 12,5 MHz
MÉMOIRE : 2 Mo de RAM, 1 Mo de V-RAM
COULEURS : 16,7 millions
RÉSOLUTION : 384x288 – 768x576 (PAL)
VITESSE DU LECTEUR CD : 2x
AUDIO : stéréo 16-bits
FMV : MPEG-1, optionnel



MEGA-CD

PROCESSEUR : 68000 16-bits à 12,5 MHz
MÉMOIRE : 768 Ko de RAM, plus 128 Ko de RAM dédiée au CD-ROM
COULEURS : 512
RÉSOLUTION : 256x224 – 320x224
VITESSE DU LECTEUR CD : 1x
AUDIO : Huit canaux 16-bits
FMV : Intégrée



► et que je pouvais les avoir à moitié prix."

Un de ces panneaux d'affichage se situe juste en face des locaux de Sega, sur Cromwell Road – un emplacement très visible. "On y a mis ce poster qui disait qu'il faudrait des années à Sega pour faire aussi bien", glousse David. "On pouvait le dire, parce que c'était la vérité !"

La nouvelle année commence, et des rumeurs laissent entendre que Commodore est en pourparlers avec LucasArts pour adapter *Rebel Assault* et *Day Of The Tentacle* sur CD32. Ce n'est jamais arrivé, mais le mois de janvier a vu sortir la cartouche d'extension *Full Motion Video*, qui ne s'est cependant vendue que modestement.

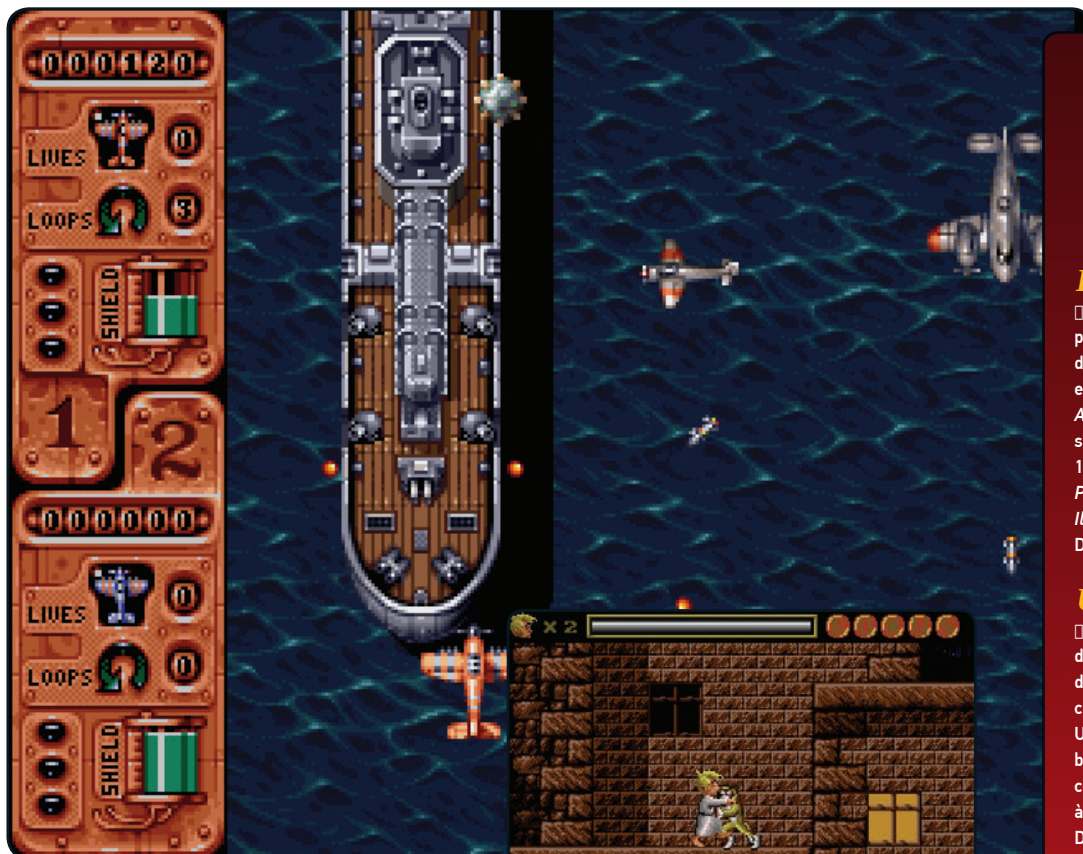
Il faut dire qu'elle n'était pas donnée (199 £), bien qu'elle soit au standard MPEG-1 pour profiter des Video CD entre 25 et 30 images/seconde. La cartouche se branche sur le port d'extension, à l'arrière de la console. "J'avoue ne rien me rappeler de la cartouche FMV", nous annonce David. "Je me souviens que j'ai aidé pour la promotion, mais je ne me rappelle pas avoir pris des commandes." Autant vous dire que ça a été un flop.

Le même mois, la CD32 est enfin présentée au marché américain. La machine doit y être vendue 399 \$, en bundle avec *Sleepwalker* et *Pinball Fantasies*. La cartouche FMV, de son côté, est tarifée à 250 \$.

Commodore doit réussir son lancement américain, prévu pour fin février/début mars. Si les ventes canadiennes sont assez limitées, les dirigeants de Commodore restent confiants, certains que la console va faire un tabac aux États-Unis, d'autant que les chiffres

» Commodore a placardé une grosse affiche devant les locaux anglais de Sega : "Il faudra des années à Sega pour faire aussi bien". Tiens, mange-toi ça dans les dents, c'est cadeau.





» [CD32] *Banshee* est un des meilleurs shooters de la CD32, mais c'est quand même un portage fainéant qui n'apporte rien de vraiment nouveau.

sont encourageants, puisque mi-février, les ventes de jeux CD32 représentent déjà 38,6 % des ventes totales de jeux sur CD en Angleterre, devant le CD-ROM (31,3 %) et la Mega-CD (27,6 %). Le CD-i de Philips se prend dans le même temps une déculottée avec 1,8 %. Certes, le marché CD est encore très modeste, mais l'espoir est permis.

“À ce moment, les éditeurs avaient pu sortir des jeux et les ventes ont augmenté”, confirme David. “On voyait aussi de plus en plus de titres qui tiraient vraiment parti du format CD32, au lieu de simples portages Amiga. Quand on a lancé la CD32, je savais que la plupart des jeux n'arriveraient pas avant trois ou quatre mois, mais c'était un soulagement de les voir enfin.”

Mi-mars, la CD32 représente 44% du marché CD. *Microcosm* de Psygnosis se vend à plus de 16.000 exemplaires en première semaine.

Mais les choses tournent mal. Quand Commodore International annonce des pertes de 8,2 millions de dollars, l'action chute à la bourse de New York. La société doit aussi déboursier 10 millions de dollars de royalties à Cad Track, propriétaire du brevet de la technique utilisée pour le curseur XOR. Pendant le procès, un juge fédéral américain décide que Commodore ne peut pas importer de machines aux États-Unis. Un gros souci, sachant que les CD32 destinées au marché américain sont produites aux Philippines. “J'ai toujours dit que c'était de la folie de les



» [CD32] Dans *Sleepwalker d'Ocean*, on incarne un chien fidèle qui doit sauver son jeune maître somnambule.

produire là-bas”, regrette David. “D'un point de vue économique, ça n'avait pas de sens – et le transport en bateau prenait cinq semaines.”

Moderne compensation, la CD32 concourt pour le prix de meilleur matériel de l'année à l'ECTS 1994, face à la Jaguar d'Atari, le Mega-CD de Sega et la carte PC Reelmagic. Malheureusement pour Commodore, c'est la Jaguar qui décroche le prix le 12 avril. Histoire d'enfoncer le clou, le prix du meilleur jeu du salon est remporté par *Rebel Assault* – qui n'a jamais vu le jour sur CD32.

À ce moment, Commodore International est profondément embourbée dans ses soucis financiers. Après avoir échoué à renégocier ses dettes colossales, la société est contrainte de déposer le bilan le 29 avril. La frustration est d'autant plus grande que la CD32 représente alors 55,6 % du marché du logiciel sur CD, portée par des titres comme *The Chaos Engine* et *Elite 2*. *The Chaos Engine* et *Microcosm* rejoignent *Wing Commander*, *Dangerous Streets*, *Diggers* et *Oscar* dans un pack *Spectacular Voyage*, vendu 249 £ avec la console. Mais ça ne changera évidemment pas grand-chose.

La messe est dite : les actifs de Commodore sont liquidés. La production de la CD32 est officiellement arrêtée. Le rêve de Commodore est terminé. ✖

ET APRÈS ?

LA VIE APRÈS LA MORT

□ Les développeurs n'ont pas arrêté d'un seul coup de faire des jeux CD32 en avril 1994. En fait, *Alien Breed 3D* et *Worms* sont même sortis en 1995, tout comme *Brutal : Paws of Fury*, *Pinball Illusions*, *Syndicate* et *Theme Park*, entre autres. D'autres titres sont également sortis en 1996.



UN TOUR EN ARCADE

□ En 1995, la CD32 a servi de base à une machine d'arcade, la CUBO CD32, créée par CD Express. Une carte d'extension se branchait à l'arrière de la console pour la connecter à un circuit JAMMA.

De nouveaux titres ont été conçus en interne, dont *Candy Puzzle*, *Harem Challenge*, *Laserquiz* et le jeu de cartes *Magic Premium*.



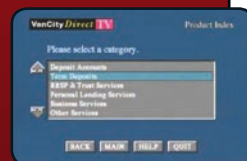
RECONVERSION

□ En septembre 1994, Paravision sort une extension SX-1 à brancher à l'arrière de la CD32 pour connecter un clavier et un lecteur de disquettes et transformer la console en A1200 – avec tout de même un *Workbench* et une souris en sus.



PASSE TON CODE

□ Au Canada, dans les années 90, la CD32 a aussi été reconvertie en terminal d'examen de code de la route. Toujours au Canada, des banques offraient la console à leurs nouveaux clients et ceux de la VanCity Saving Credit Union pouvaient même payer leurs factures ou effectuer des virements sur des bornes CD32, manette en main.



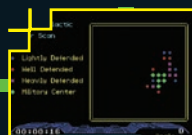
RÊVES INABOUTIS

□ David Pleasance nous a confié que lors de la liquidation de Commodore, il avait des projets ambitieux pour la CD32 : “Je voulais l'offrir à tous les constructeurs de chaînes hi-fi pour qu'ils l'intègrent dans leurs produits”, nous raconte-t-il. “Je suis sûr qu'on aurait écoulé de gros volumes!”



ET FORGOTTEN PLANET

Les jeux vidéo ne se prenaient pas le chou, et surtout pas les shoot-'em-ups de Simon Brattel. Le programmeur de la boîte illustre parfaitement cet esprit : si ça ne bouge pas, tirez dessus quand même.



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
Design Design
- » **DÉVELOPPEUR :**
Design Design
- » **SORTIE :** 1984/1986
- » **PLATEFORMES :**
ZX Spectrum/
Amstrad CPC
- » **GENRE :**
Shoot-'em-up

Design Design est né des cendres de Crystal Computing, et le studio a très vite produit un catalogue de jeux impressionnant, en particulier sur ZX Spectrum.

À l'époque où une seule personne pouvait créer un jeu de A à Z, le programmeur Simon Brattel s'est taillé une belle réputation de concepteur de jeu. L'ironie de la chose, c'est qu'il n'était pas très fana de jeux vidéo et les considérait plutôt comme des exercices de programmation.

"J'aime concevoir des ordinateurs et écrire des logiciels très efficaces", nous dit-il. "Je suis devenu bon en la matière grâce aux jeux, et bien que je sois passé à autre chose, depuis, ça me dirait bien d'y revenir, un jour, peut-être. Par exemple refaire un truc sur Android, avec le même genre d'humour..."

Mais revenons aux sources. Direction 1983 et les origines de *Dark Star*!

Pas besoin d'être maître Jedi pour comprendre quel jeu d'arcade a inspiré *Dark Star* : "Près de nos locaux, il

y avait une station-service, avec une borne *Star Wars*", se souvient Simon. "On y allait souvent, en pleine nuit, pour y jouer." S'il ne se dit pas impressionné par le jeu proprement dit, Simon en admire ses aspects techniques, et tout particulièrement ses champs d'étoiles et son gameplay très rapide. "Ça m'a donné l'idée de faire une démo de champs d'étoiles pour une de mes propres cartes graphiques", poursuit-il. Plus attiré par la conception d'ordinateurs que par la création de jeux, Simon fabrique ses propres machines depuis l'université – des ordinateurs à la fois plus puissants et plus flexibles que les produits commerciaux de l'époque. "À ce moment, j'avais conçu une machine que j'avais baptisée Basil, qui pouvait afficher de bien meilleurs graphismes que la plupart des microordinateurs du commerce, et j'ai programmé cette démo d'étoiles en mouvement pour montrer ce dont Basil était capable en la matière. Ce n'était pas des petits pixels, mais de très gros blobs."

Simon et ses collègues



» [ZX Spectrum] La galaxie de *Dark Star* n'est pas très accueillante. En même temps, vu son nom, on s'en doutait un peu.

"Tout était compliqué. On augmentait la vitesse du jeu, et quand on rajoutait des trucs, ça ramait de nouveau"

Simon Brattel

s'amusent à imaginer ce qu'ils pourraient faire de ce champ d'étoiles dans un jeu et concluent que la routine pourrait facilement servir de base à un shoot-'em-up spatial.

"Je me rappelle bien de ces étoiles, sur le Basil", nous raconte Graham Stafford, dirigeant de Design Design. "On avait l'habitude des trucs graphiques dans ce genre, surtout Simon qui jouait toujours avec toutes sortes de techniques." Un scénario basique est ficelé : le joueur doit vaincre un empire et pilote un vaisseau dans une

galaxie, représentée par une grille de 16 secteurs sur 16, contenant de nombreuses planètes. Chacune est gardée par un réseau de tours et de barrières. Les premières sont destructibles, mais pour les secondes, il faut les traverser en passant dans des tunnels, en évitant d'endommager son vaisseau. Tout ça pour arriver sur la base ennemie, la détruire, et repartir dans l'espace pour continuer le combat.

"Tout le monde trouvait ça très bon, mais on l'a laissé de côté quelque temps", nous raconte Simon. "Et puis, un jour, je bidouillais le code et en réduisant l'axe Y à zéro, je me suis retrouvé avec un plan plat au lieu d'un gros bloc d'étoiles. L'effet visuel, quand on passait à travers ce plan, était vraiment superbe. C'est là que je me suis dit que je pourrais en faire un jeu."

Cependant, un titre conçu pour l'ordinateur-maison de Simon a peu de chances de se vendre... Heureusement, le Basil est taillé pour le développement de logiciels Spectrum.

"Basil était à peu près cinq fois plus rapide pour traiter les programmes Z80 – il avait été conçu pour ça", nous confirme Simon. "Mais pour que le jeu fonctionne, il fallait que ça tourne vite sur les machines du commerce, pas seulement sur Basil. Je me suis rendu compte que pour faire des mouvements 3D standards, comme ceux d'aujourd'hui, les calculs étaient très lents : il faut multiplier par des sinus et cosinus pour effectuer les rotations. C'était bien trop



» [ZX Spectrum] Quand vous vous approchez d'une planète, appuyez sur la touche '1' pour ouvrir cette carte, bien utile.

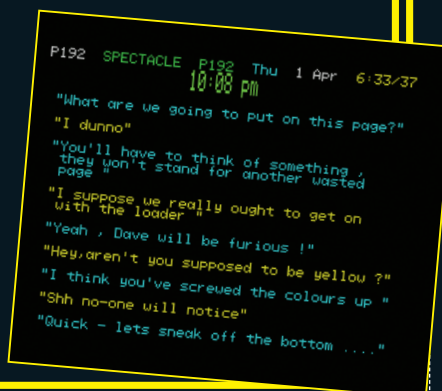


» [ZX Spectrum] C'est quoi, ça? Une lune? Ben oui.

LA FACE B DE LA LUNE

Simon Brattel nous raconte l'histoire de l'amusante face B de la cassette de *Dark Star*...

Sur la deuxième face de la cassette de *Dark Star* et de *Forbidden Planet*, un petit programme imite irrévérencieusement des pages télétexte de l'époque, conçu par les gens de Design Design pour se moquer de tous ceux qu'ils n'aimaient pas. Simon nous raconte ses origines : "Les premières publicités pour le Spectrum en faisaient des caisses sur le fait que c'était un ordinateur couleur, avec des graphismes en couleur, sous-entendant comme argument de vente qu'on pourrait s'en servir pour faire du télétexte. En réalité, ce n'était pas possible, vu que la résolution du télétexte est supérieure à celle du Spectrum. J'ai eu envie de parodier ça, et quand j'avais besoin d'une pause dans la programmation de *Dark Star*, je lançais ce petit éditeur et entraais des trucs rigolos pour me défouler. Mais je n'avais pas vraiment le temps de le faire comme il fallait, alors Martin Horsley, loué soit-il, a aimé l'idée et il a emprunté l'éditeur, un week-end. Le lundi, il avait brillamment reprogrammé le truc. Ensuite, Simon Jackson et moi, on n'avait plus qu'à saisir les textes!"



SITHS ARCHÉOLOGIQUES

Encore du *Stars Wars*, officiel ou pas trop



3D STARSTRIKE

REALTIME GAMES, 1984

□ Programmé par les experts de la 3D fil de fer de Realtime Games, *3D Starstrike* est un ostensible hommage au jeu d'arcade *Star Wars* de 1983 et reprend à la perfection ses combats spatiaux et ses séquences dans les tranchées.



DEATH STAR

RABBIT SOFTWARE, 1984

□ Un shoot-'em-up simpliste, programmé par John F. Cain (l'auteur de *Booty*), qui se cantonne à la séquence de tranchée à la fin de *Star Wars*. Pas de X-Wing à l'horizon, mais un... un quoi d'ailleurs? Bref, même pour 1984, *Death Star* n'est pas très impressionnant.



STAR WARS: THE ADVENTURE

SP ENTERPRISES, 1984

□ Un jeu jamais sorti commercialement, sauf peut-être par correspondance, conçu par Stephen Preston. L'aventure est courte, mais divertissante pour les fans du genre, même s'il manque la séquence finale de la Bataille de l'Étoile Noire.



DEATH STAR INTERCEPTOR

SYSTEM 3, 1985

□ Ce portage du jeu original sur C64, édité par System 3, n'est pas à proprement parler un clone du jeu d'arcade *Star Wars* de 1983, mais l'inspiration est plus qu'évidente, pour ce shooter assez difficile, surtout avec la musique de John Williams en fond!



DU MÊME DÉVELOPPEUR

HALLS OF THE THINGS

PLATEFORMES :

ZX Spectrum, Amstrad CPC, C64

ANNÉE : 1984

2112 AD

PLATEFORMES :

ZX Spectrum, Amstrad CPC

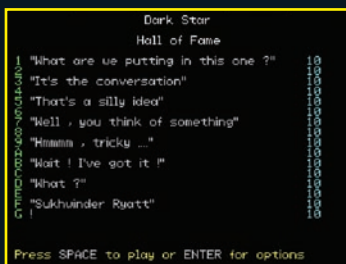
ANNÉE : 1985

ON THE RUN (CI-DESSUS)

PLATEFORMES :

ZX Spectrum, Amstrad CPC

ANNÉE : 1985



» [ZX Spectrum] Le tableau des scores de *Dark Star* est en plein délire, comme ceux de tous les jeux de Design Design.

► complexe pour un Z80."

Comme bien des programmeurs de l'ère 8-bits, Simon doit donc contourner les limites du hardware pour atteindre son but. "Mais si vous prenez un bloc d'étoiles et faites juste glisser la vue le long du bloc, sans changer d'angle, vous obtenez le même effet visuel de vol dans l'espace. Et ça, le Z80 était raisonnablement assez rapide pour le faire."

Les fondements du jeu, baptisé *Dark Star* en hommage au film éponyme de John Carpenter, sont posés. Le shoot-'em-up de Design Design est d'une vitesse remarquable selon les critères du Spectrum, voire trop affolante pour certains testeurs de l'époque. Le vaisseau du joueur, le *Liar* ('Menteur'), vient du *Lying Bastard* ('Sale Menteur'), un vaisseau du roman *L'Anneau-Monde* de Larry Niven.

"Faire des graphismes 3D standards qui pivotent, comme dans d'autres jeux que je ne nommerai pas, c'est trivial", nous dit Simon. "On peut programmer ça en une seule journée, mais le résultat, c'est un jeu horriblement lent – injouable, même, de mon point de vue. *Dark Star* a demandé

beaucoup de temps, parce que j'ai commencé avec un environnement 3D classique d'une lenteur d'escargot, et que j'ai expérimenté toutes sortes de combines pour l'accélérer. *Dark Star* était un exercice d'optimisation – à l'extrême! Les lignes horizontales s'affichent bien plus vite que les lignes verticales, qui elles-mêmes s'affichent bien plus vite que les diagonales. Et les lignes que vous n'affichez pas sont encore

plus rapides." C'est pourquoi Simon a choisi d'en afficher le moins possible : surtout des lignes horizontales, puis des verticales, et des diagonales uniquement en dernier ressort. Outre son gameplay réglé aux petits oignons, *Dark Star* a donc un autre gros atout dans la manche : aucun jeu ne peut rivaliser, même de loin, avec son frame-rate. En prime, les bordures graphiques et les touches personnalisables de *Dark Star* le distinguent aussi



» [ZX Spectrum] Ça, c'est un missile ennemi qui va toucher sa cible, dans *Forbidden Planet*. Pas bon.

00:04:59
Energy



STAR WARS

DOMARK, 1987

□ Enfin! Dix ans après la sortie du film et 4 ans après les débuts de la borne d'arcade, Domark signe ce portage de *Star Wars* sur Spectrum! Le résultat est décent, malgré des lacunes audio... Et puis, *3D Starstrike* était déjà passé par là trois ans plus tôt...

de la masse. "Ça, c'était pour que les gens arrêtent de râler à propos des touches par défaut de nos jeux", nous dit Simon en riant. "Je crois que c'est le premier jeu à proposer de vraies options de personnalisation des touches, en ce sens que le joueur pouvait assigner autant de touches qu'il voulait à une fonction, et même plusieurs fonctions sur une seule touche. On m'a raconté qu'un joueur avait réglé toutes les touches de la partie gauche du clavier sur le frein et toutes celles à droite sur l'accélérateur, pour jouer avec les pieds, avec le Spectrum par terre. Et puis, ça lui réchauffait les ortels, en plus, il paraît!"

Plus sérieusement, Simon ajoute que les nombreuses options disponibles étaient là pour que les joueurs puissent régler la difficulté et l'aspect du jeu. "Je n'aime pas avoir autre chose que la vue externe, à l'écran, mais des joueurs préfèrent voir le cockpit, les scores, etc. Alors j'ai laissé le choix."

Dark Star est porté en triomphe par la critique et les joueurs, et

logiquement, une suite est mise en chantier. "Personne n'a poussé Simon à le faire, si je me rappelle bien", nous dit Graham. "C'est juste arrivé comme ça." Simon Brattel est lassé de la programmation, aussi cette suite sera-t-elle son ultime titre sur ZX Spectrum. "J'en avais marre des jeux 3D, et celui-là a été un cauchemar à faire. Tout était compliqué. On augmentait la vitesse du jeu, et quand on rajoutait des trucs, ça ramait de nouveau..." *Forbidden Planet*, qui lui aussi emprunte son titre à un film de science-fiction (*Planète interdite*, évidemment), abandonne les séquences spatiales du premier volet. "Techniquement, il y a plein de trucs qui ont été très difficiles à faire, comme les champs de force que l'on doit traverser quand ils s'ouvrent. Ce n'est pas très impressionnant à voir, mais ça a été ardu à mettre au point. En fait, on s'est épuisés sur des mécaniques, qui finalement,

"On avait l'habitude des trucs graphiques dans ce genre, surtout Simon qui jouait toujours avec toutes sortes de techniques"

Graham Stafford

n'ont pas payé." *Forbidden Planet* est lui aussi bien accueilli, mais Simon en a assez et quitte Design Design peu après la sortie du jeu. "Je disais que les types de 30 ans n'écrivaient plus de jeux. J'avais tort?"

Graham Stafford a de son côté de meilleurs souvenirs de *Dark Star* et de sa suite : "*Dark Star* s'est bien vendu et il a assis notre réputation. Avec le recul, ç'aurait peut-être pu être un plus grand succès encore, avec plus de marketing, de communication presse, ou plus comme le jeu *Star Wars*. Mais je ne regrette rien parce que si on avait rendu *Dark Star* plus 'commercial', il aurait sans doute perdu les qualités qui font qu'on s'en souvient encore, aujourd'hui." *

» [ZX Spectrum] Ces tours nous rappellent vaguement quelque chose...



» [ZX Spectrum] Un menu tactique très touffu qui préfigure ce qui attend les joueurs dans *Forbidden Planet*.

Angle



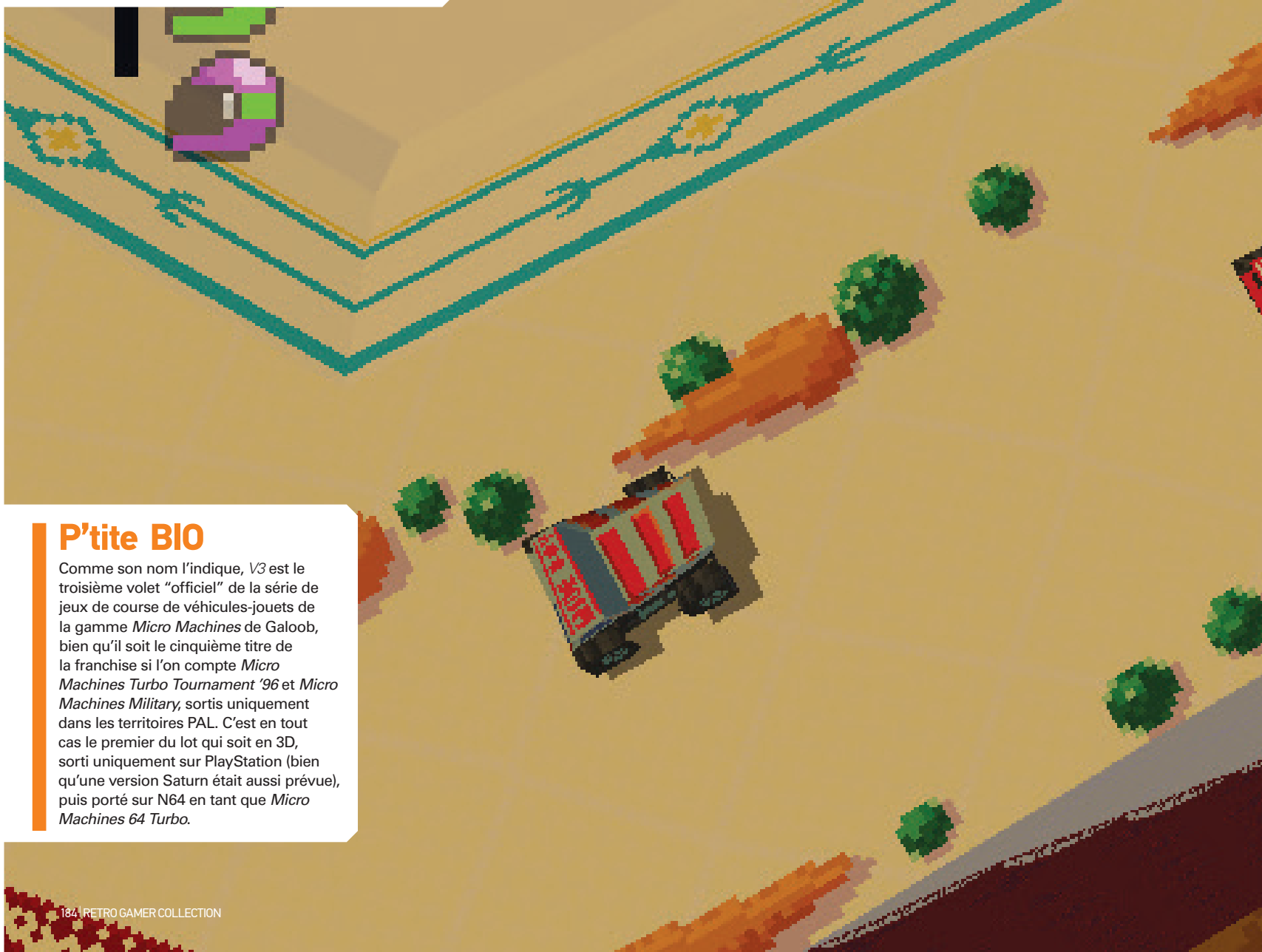
LE PUR MOMENT...

Micro Machines V3

» PLATEFORME : PLAYSTATION » SORTIE : 1997 » DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS

Pour pas mal de franchises installées, la PlayStation a été le théâtre du basculement de la 2D vers la 3D, pour le meilleur et pour le pire. Les espoirs et les craintes étaient grands, pour le successeur à l'excellent *Micro Machines 2*.

Heureusement, les inquiétudes sont vite balayées après quelques petites minutes de jeu. Malgré une caméra dynamique et de simples véhicules et décors 3D en lieu et place des bons vieux sprites, les fondamentaux ont peu changé : on retrouve les mêmes contrôles nerveux et des designs de niveau qui n'ont pas à rougir devant leurs grands frères 16-bits. V3 bénéficie d'être sorti peu avant l'avènement du contrôleur analogique pour se cantonner à des commandes directionnelles numériques qui offrent ce qu'il faut de précision pour dérapier en souplesse (ou filer un p'tit coup à un adversaire) et se réaligner rapidos sur la piste. *Micro Machines V3* réussit à préserver l'esprit des jeux 2D bien mieux que tous les autres jeux de la franchise qui lui succéderont. ★



P'tite BLO

Comme son nom l'indique, V3 est le troisième volet "officiel" de la série de jeux de course de véhicules-jouets de la gamme *Micro Machines* de Galoob, bien qu'il soit le cinquième titre de la franchise si l'on compte *Micro Machines Turbo Tournement '96* et *Micro Machines Military*, sortis uniquement dans les territoires PAL. C'est en tout cas le premier du lot qui soit en 3D, sorti uniquement sur PlayStation (bien qu'une version Saturn était aussi prévue), puis porté sur N64 en tant que *Micro Machines 64 Turbo*.

0.1750

LAPS 3

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

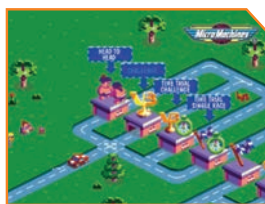
Vas-y que j'te décroche ton pompon!

Le gagnant d'une course remporte un véhicule spécial, et tout doublon augmente les stats de sa propre machine. Ce principe est au cœur d'un mode multijoueur compétitif où l'on peut aligner ses jouets préférés pour espérer remporter celui sur lequel l'adversaire a parié. *Fast and Furious*, à côté, c'est de la gnognotte!



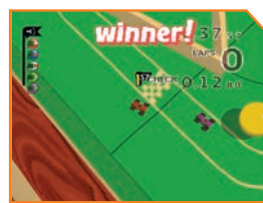
Tapis de jeu

Les menus de V3 sont trognons tout plein, avec cette petite voiture qui joue le rôle de curseur dans une arborescence qui ressemble aux tapis de jeu de notre enfance (vous savez, ceux qui représentent des petites villes, avec leurs routes, tout ça, sur lesquels ont bâtissait des immeubles en Lego qu'on cassait en grognant comme Godzilla. Mais on s'égare).



Petits pois et boules de billard

V3 reprend des environnements familiers des *Micro Machines* en 2D, comme le jardinet, la table de billard ou celle de la cuisine. Chaque décor 3D est plein de vie et de petits détails qu'on peut rater, concentré sur la course. Mais la nature du jeu fait qu'on a régulièrement droit à une petite pause pour admirer le paysage (tout en ruminant sa vengeance).



Tank y'a d'la vie, y'a d'l'espoir!

On pourrait croire que se traîner avec des petits tanks lambins serait ennuyeux, entre deux courses à grande vitesse, mais pas du tout. La raison? Ces petits canons qui changent radicalement le gameplay, plus tactique qu'il n'y paraît : allez-vous ralentir un peu pour tenter un tir direct sur les adversaires ou rester dans le peloton pour ne pas risquer de vous faire larguer?



RÉTROTESTS

» LES JEUX DU MOMENT VUS PAR LES VIEUX BRISCARDS DE LA RÉDAC'



Capcom Beat'Em Up Bundle

Capcom
PC, PS4, Switch, Xbox One

Un des grands spécialistes du recyclage – sinon le maître en la matière – ressort sept bons vieux castagniers de ses cartons, sortis à l'origine en arcade entre 1989 et 1997, du légendaire *Final Fight* à l'excellent *Armored Warriors* (qu'on n'a en outre jamais recroisé officiellement depuis l'arcade, jusqu'ici), en passant par *The King of Dragons*, *Captain Commando*, *Knights of the Round*, *Warriors of Fate* et le délirant *Battle Circuit* (lui aussi inédit). L'émulation est sans surprise excellente, surtout avec un stick digne de ce nom (et surtout pas l'imboffable croix-boutons directionnelle de la Switch). Si certains titres de la sélection sont un peu trop engoncés dans les standards de leur époque sans véritable originalité ni particularité qui les distinguerait, la compilation reste très louable, malgré l'absence de gros noms du genre chez Capcom (au hasard de l'*Alien VS Predator*, du *Cadillac & Dinosaurs* ou du *Punisher* – peut-être pour d'obscures raisons de droits). Émulation arcade oblige, le game over peut être balayé d'un coup de crédit virtuel supplémentaire, pour les joueurs les moins hardcore. Si l'on aurait aimé trouver des *sound tests*, on apprécie en revanche les galeries en bonus – bien plus que le multijoueur, qui aurait largement mérité une optimisation digne de ce nom pour éviter les lags pénibles. Mais après tout, un beat'em up d'arcade, ce n'est pas fait pour le online, bon sang ! ★★★★★

Valkyria Chronicles 4

TAIS-TOI ET VA TE BATTRE !

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, SWITCH, XBOX ONE
» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
SEGA

Retour aux sources après un troisième volet PSP qui peinait à s'affirmer et un *Valkyria Revolution* bien foiré qui lâchait la tactique pour se frotter – mal, vous l'aurez compris – à l'action façon Musô.

De telles infidélités sont d'autant plus navrantes que le principe des *Valkyria Chronicles* – du *tactical* en tour par tour, avec une barre d'action 'live' en lieu et place des courants 'case par case', et une caméra sur l'épaule qui insufflent une vie folle aux combats – est grandiose. Profondément ancré dans la structure et l'esprit du tout premier volet, ce *Valkyria Chronicles 4* en a logiquement les qualités, en premier lieu un gameplay

passionnant et stratégique où les erreurs ne pardonnent pas, servi par une superbe esthétique aquarelle qui participe tout autant à la réputation de la franchise que ses mécaniques de jeu. Évidemment, les reproches qu'on pouvait faire à son modèle – et à ses autres successeurs, d'ailleurs – sont également vrais, ici, et peut-être même plus que jamais. On pense par exemple à ces événements de bataille scriptés qui négligent vos précédentes tactiques pour réinitialiser le champ de bataille selon des prédéfinis figés, ou à ces missions qui se gagnent en emmenant un seul personnage à un endroit précis.

Mais c'est plutôt du côté du scénario que se niche le point le plus polémique du jeu. Entre deux batailles, la narration des *Valkyria Chronicles* vire au *visual novel* qui s'étire méchamment, ce qui ne serait pas trop gênant si l'histoire évitait les poncifs, archétypes, dialogues stéréotypés et autres clichés en rafale et affichait quelque originalité ou attrait qui réfrène l'envie de zapper l'épisode et d'effacer cette logorrhée stérile de sa mémoire. Si l'on en fait abstraction (ou qu'on s'en délecte, ça arrive, paraît-il), le reste est suffisamment robuste et bien fichu pour se tenir tout seul, bien heureusement. Et pas qu'un peu.

★★★☆☆



Just Cause 4

QUAND LA TORNADE PASSE, RICO TABASSE ET RESSASSE

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, SWITCH, XBOX ONE
» ÉDITEUR :
SQUARE ENIX
» DÉVELOPPEUR :
AVALANCHE STUDIOS

***Just Cause* a toujours été Grand-Guignol, avec ses cascades surréalistes, ses *gunfights* frénétiques, ses explosions excessives et ses scénarii-anecdotes où une ribambelle d'archétypes de sales gueules enchaînent les lieux communs et autres clichés du film d'action débridé.**

Qu'on adhère ou pas à cette philosophie bon enfant et à l'*open world* bac à sable affriolant, mais généralement vite

redondant, une fois la pyrotechnie et le spectaculaire digérés, la série a une tonalité bien à elle, truculente et excessive. *Just Cause 4* ne déroge pas le moins du monde à la règle, et c'est bien là son défaut. Plus qu'une technique un peu en deçà des critères actuels, le manque de surprise affadit ses couleurs vibrantes et son côté joyeusement outrancier : la formule est toujours la même, ce que les catastrophes naturelles mises en avant pour le distinguer, et qui hélas n'impressionnent pas tant que ça, ne réussissent pas à masquer. Les aficionados de Rico pardonneront sans doute le manque sévère de dépaysement – après tout, la recette est efficace, fun et défonlante. Mais ceux qui attendaient que la série évolue, grandisse et réinvente ses acquis, presque tous en place depuis 12 ans et le premier volet, seront probablement déçus. Ça passe encore cette fois-ci, mais Rico va devoir se sortir les flingues du popotino pour sa prochaine excursion. ★★★★★





Red Dead Redemption 2

L'OUEST CONQUIS

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PS4, XBOX

» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
ROCKSTAR

Ce sont des brutes, chez Rockstar. Des adeptes de la gifle qui nous en retournent systématiquement une ou deux (minimum) avec chaque nouveau jeu.

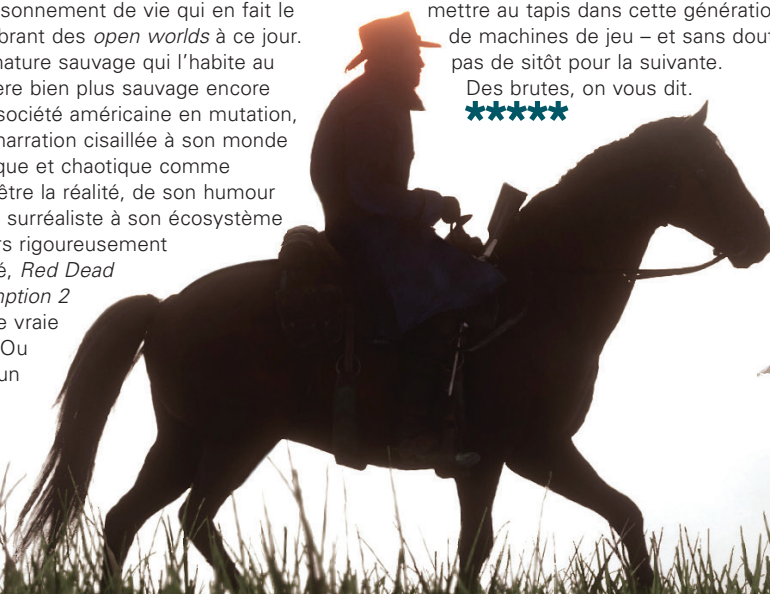
Triomphe prophétisé et chef d'œuvre proclamé avant même qu'on en sache grand-chose, *Red Dead Redemption 2* mérite bien tous les superlatifs dont on l'a toujours affublé, même si fondamentalement, il n'invente rien. Pas plus, dans l'absolu, qu'un *San Andreas* ou un *GTA 5*. Mais là encore, Rockstar réussit à faire passer tous les titres en monde ouvert qui l'ont précédé pour de simples brouillons grossiers, inachevés, mal finis. Si le jeu est d'une beauté à en écraser une larme, aussi bien dans la splendeur photoréalisme de ses immenses paysages que dans le soin maladif apporté aux petits détails, c'est surtout son foisonnement de vie qui en fait le plus vibrant des *open worlds* à ce jour. De la nature sauvage qui l'habite au caractère bien plus sauvage encore d'une société américaine en mutation, de sa narration cisailée à son monde organique et chaotique comme peut l'être la réalité, de son humour parfois surréaliste à son écosystème toujours rigoureusement modelé, *Red Dead Redemption 2* est une vraie leçon. Ou plutôt un

compendium de leçons : technique, écriture, liberté, réalisme, gameplay... aucun aspect n'a été sacrifié ou même juste laissé un peu à la traîne.

Les coulisses du jeu de Rockstar donnent encore plus le vertige que ses grands espaces – avant même de soulever le voile de *Red Dead Online*, voué à s'imposer lui aussi comme référence. Le travail colossal que les équipes de Rockstar ont effectué pendant de longues années visiblement ardues n'a pas été vain.

Contrairement à *Grand Theft Auto* premier du nom ou à *GTA 5*, *Red Dead Redemption 2* n'est cependant pas un jalon marquant une nouvelle ère. C'est plutôt l'aboutissement d'une génération de titres en monde ouvert, la synergie de tout ce qu'il s'est jusqu'ici fait de bon dans le genre. C'est une quinte flush royale que rien ni personne ne semble capable de mettre au tapis dans cette génération de machines de jeu – et sans doute pas de sitôt pour la suivante.

Des brutes, on vous dit.



Mega Man 11

Capcom

PC, PS4, Switch, Xbox One



Pas simple, de contenter à la fois les fans hardcore des premiers temps, avides de challenge au poil de pixel près, et un public plus jeune, cherchant du défi, certes, mais avec un peu plus de souplesse. *Mega Man 11* réussit pourtant à trouver un bon compromis avec d'un côté ses niveaux de difficulté et son système *Double Gear* (un court boost de puissance et un ralenti éphémère de l'action) et de l'autre un gameplay global minimaliste, dans l'esprit primordial de la série, lâché dans des niveaux eux aussi d'un classicisme absolu. Comme dans tout *Mega Man* qui se respecte, on peut choisir l'ordre des niveaux, ce qui amène de nouvelles approches tactiques puisqu'on récupère comme il se doit les armes des boss vaincus. Esthétiquement, ce n'est pas non plus en reste, avec des visuels rétromodernes débordants de truculence et de fan service, là encore dans la tradition de la famille. *Mega Man 11* est de ces jeux fort bien troussés (malgré quelques défauts gênants, comme une difficulté très variable et de petits, mais pénibles, soucis de *hitbox*) qui laissent cependant un peu sur leur faim. Du bel ouvrage bien mijoté, mais qui se cantonne à appliquer une recette sans la relever ou la revisiter. Le *Double Gear* ne change finalement pas grand-chose, à part faciliter des passages et duels de boss, parfois visiblement conçus pour exploiter l'un ou l'autre de ces pouvoirs. Pour le reste, les habitués auront sans doute une persistante impression de déjà vu, déjà fait. On ne s'en plaint pas spécialement, car les retrouvailles sont tout de même globalement très festives.



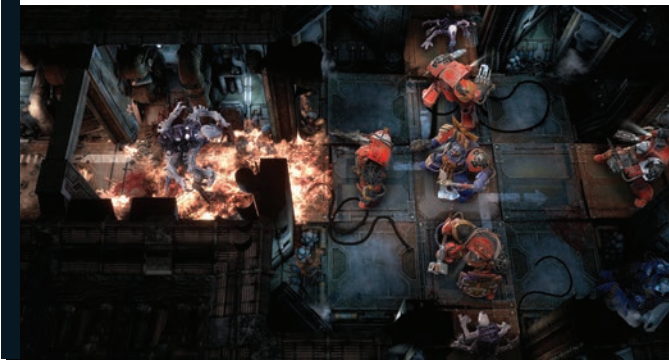
Space Hulk Tactics

IL NE MANQUE PAS HULK DANS UN COIN

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : FOCUS HOME INTERACTIVE
- » DÉVELOPPEUR : CYANIDE

On en a vu passer, des jeux vidéo *Space Hulk*, depuis celui d'EA sur 3DO, en 1993. Du bon – comme cette première adaptation au challenge terriblement relevé – au moins bon (genre le FPS coopératif *Deathwing* qui partait d'un bon sentiment, mais s'est arrêté pas très loin après), en passant par le *fan-made* réjouissant mais décapité par Games Workshop et THQ (devenu *NetHulk* après remaniement). Dès qu'on s'est un peu trop éloigné du jeu de plateau, aux règles presque désarmantes de simplicité (même s'il ne faut pas lâcher ses armes face aux Genestealers), mais à la dimension tactique formidable,



les choses sont parties en sucette. Cyanide l'a bien compris, et signe un *Tactics* qui non seulement sait ne pas se disperser, et donc n'usurpe pas son nom, mais se permet tout de même d'ajouter un système de cartes d'actions spéciales qui ne gâchent rien et s'insèrent si naturellement dans les règles qu'on pourrait croire qu'elles ont toujours été là.

Évidemment, cette fidélité ne fera pas que des heureux. C'est assez lent, voire poussif, mais hé : c'est *Space Hulk* ! Les vues subjectives, jolies, sont totalement gadget, tout comme l'enrobage 'campagne' autour des missions qui n'apporte finalement pas grand-chose, voire ralentit encore les choses. Pour qui veut du pur *Space Hulk*, avec en prime un éditeur de missions, de l'escarmouche et une campagne pour chaque camp (Terminators et Genestealers), le seul véritable défaut du jeu tient sans doute à l'IA, prudente à l'extrême et donc relativement facile à contenir. On n'est pas les seuls à s'en plaindre, donc gageons (en tout cas, espérons) qu'un patch viendra lui rajouter quelques tripes. **★★★★☆**

Super Mario Party

Nintendo Switch



Comme tant de séries, celle des *Mario Party* s'est parfois perdue et dispersée, à en perdre sa quintessence : un jeu de plateau tout simple, avec des mini-jeux rigolos tout bêtes, une mauvaise foi monstrueuse, de la triche frustrante. Plus qu'un défi, un *Mario Party* est une tranche de poilade, un jeu de l'oie cimenté par des mini-jeux qu'on comprend en quelques secondes, auxquels on s'adonne en se vannant entre joueurs, entre deux éclats de rire. *Super Mario Party* est fidèle à la recette et ne surprend guère, pas même quand il exploite les particularités de la Switch. Les mini-jeux sont bien troussés, malgré quelques clonages camouflés, en privilégiant toujours le jeu sans tomber, comme d'autres avant eux, dans le simple hasard. Le contrat est rempli, indiscutablement, mais si efficace que soit ce *Super Mario Party*, on ne peut s'empêcher de rester un peu sur sa faim. On aurait sans doute aimé plus – plus de mini-jeux, plus de plateaux, plus de folie, plus de prise de risque. Cette légère déception serait-elle le prix à payer quand on est de fervents pratiquants des *Mario Party* depuis près de 20 ans ? **★★★★☆**



Assassin's Creed Odyssey

LE CHOC DES TÉTONS

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : UBISOFT
- » DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL

C'est à la fois triste et réjouissant : *Assassin's Creed Odyssey* ne

surprend pas. Le jeu émerveille, avec ses environnements splendides, sa carte de jeu immense, sa durée de vie conséquente, ses batailles épiques, ses affrontements maritimes spectaculaires, son souci du détail. Mais tout cela, on s'y attendait, après *Origins*. Ubi ne fait pas de faute, s'accrochant à raison à ses acquis, y compris à ce qu'on peut reprocher à ses mondes ouverts, essentiellement un foisonnement parfois plus proche du remplissage que du véritable contenu, et une IA qui fait rire. L'aspect RPG d'*Odyssey*, tant vanté préalablement, manque tout de même de consistance, malgré ses dialogues à choix multiples et une narration plus étoffée. Mais là non plus, les quelques défauts du

jeu ne surprennent pas, d'autant qu'ils font pratiquement partie de la moelle de la saga. Ils n'ont que peu bougé depuis le début des *Assassin's Creed*, alors que tout le reste, lui, n'a cessé de s'améliorer – et *Odyssey* ne déroge pas à la règle. Un triple-A qui frôle la prouesse, porté par son histoire, avec et sans H majuscule, dont les failles familières ne font que souligner la titanesque ampleur de ses atouts. **★★★★☆**



Fallout 76

IRRADIÉ DU BARREAU

INFOS

- » DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR :
BETHESDA SOFTWORKS
- » DÉVELOPPEUR :
BETHESDA GAME STUDIOS

L'idée d'un *Fallout Online* flotte dans les airs depuis longtemps : chez Interplay, un MMO a été annulé suite à la situation délicate d'Interplay et à une bataille juridique avec Bethesda, il y a un peu plus de 10 ans. Un mode multijoueur a aussi failli être intégré dans *Fallout 4*, pour être finalement écarté... afin de mieux revenir aujourd'hui tout seul.

Mais *Fallout 76* n'est pas vraiment un *Fallout*. Ni véritablement un jeu de rôle multijoueur. En fait, on ne s'est jamais senti aussi seul et désemparé dans un *Fallout*. Les NPC ne sont que des sacs à XP et à loot, ou au mieux, des boutiques mécaniques. Quant à la dimension multijoueur, elle se cantonne à des échauffourées coopératives ou compétitives, qui en outre, effacent les maigres aspects RPG du jeu – des missions vides, un peu sauvées par les journaux audio récupérés ci et là qui donnent au jeu son peu de substance.

Ce n'est pas un RPG : c'est une sorte de *Destiny* avec le moteur de *Fallout 4*. Même la dimension 'survie' est plus superficielle qu'elle n'aurait dû et pu, avec un campement déplaçable à loisir, au prix de quelques petites capsules. Il n'y a pas



de danger, pas de conquête, pas de défi, et contrairement à ce qu'on nous promet, pas de monde à reconstruire. Il n'y a pas d'âme. *Fallout 76* est une coquille vide, dans laquelle on aurait mis des joueurs par groupes de 24 pour faire illusion. La lassitude s'installe vite. La frustration aussi, voire surtout. Ce n'est pas du tout ce qu'on attendait d'un *Fallout* multi. Vraiment pas. Il y a quelques moments de grâce, avec quelques quêtes qui fonctionnent quand même, un monde ouvert bien modelé très sympa à découvrir et explorer ou encore un *crafting* efficace, mais ça ne suffit pas. Reste le mince espoir que ce *Game as Service* évolue assez pour gommer ses lourdes imperfections de jeunesse. Quelques bombes H, et on recommence tout... ★★☆☆☆

This is the police 2

DES KEUFS DANS LA PEUF

INFOS

- » DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, SWITCH, XBOX ONE
- » ÉDITEUR :
THQ NORDIC
- » DÉVELOPPEUR :
WEAPPY STUDIO

Comme dans tout deuxième volet qui se respecte, le scénario de *This is the Police 2* (au demeurant un peu tiré par les cheveux) reprend là où s'arrêtait le précédent et garde le même esprit polar d'autant plus glauque qu'il se pare d'un humour grinçant et parfois étrange, tout particulièrement dans la gestion du quotidien de votre bande de bras cassés... pardon : de représentants de la loi sous vos ordres. On est en grande partie en

terrain conquis, avec une partie gestion assez simple, qui fait la part belle à l'instinct du flic qui dort en chacun de nous, et dont dépendent les succès et les échecs de la journée. Plus viscéralement humain que froidement mécanique, le jeu n'en souffre pas moins



de défauts hérités de son grand frère, parfois estompés (avec des interventions plus variées), parfois accentués (en particulier le rythme apathique de la narration). Mais qui dit suite dit aussi (généralement) nouveautés, en l'occurrence des interventions tactiques au tour par tour, réclamant planification, sang-froid et prudence et ne pardonnant pas quand on néglige l'un ou l'autre. Hélas gâchées par des lacunes ergonomiques flagrantes, ces séquences n'en sont pas moins d'intéressants défis qui auraient amplement mérité quelques petits 'plus' qui auraient tout changé (comme plusieurs angles de vue, des commandes mieux conçues, par exemple). Le bilan est globalement positif, mais on ne peut s'empêcher de ressentir une légère frustration, persuadés qu'il n'aurait pas fallu beaucoup plus, ci et là, pour que *This is the Police 2* s'impose comme un grand jeu. ★★☆☆☆

FIFA 19

EA
PC, PS4, Switch, Xbox One



En leur insufflant toujours plus de réalisme, la technologie a souvent fait perdre leur folie aux jeux vidéo en général et aux simulations sportives en particulier. La naïveté arcade et l'humour des premiers jeux de foot se sont progressivement effacés devant les animations complexes, les commandes étoffées, les licences payées à prix d'or. Le genre, autrefois représenté par une offre pléthorique et par la force des choses désormais réduit à un duo dont le leader trône presque sans partage, n'a finalement plus grand-chose à voir avec ses débuts. Enfin, a priori. Plus qu'un jeu, *FIFA* est devenu une institution, en s'accapant bien sûr le gros du gâteau officiel du foot international, mais aussi en offrant bien plus qu'un simple jeu de ballon rond. Et sa dernière itération en date, *FIFA 19*, l'illustre, très logiquement, impeccablement : des tas de modes de jeu, un gameplay aux possibilités tactiques qui donnent le vertige, un mode Aventure tricéphale qui renoue avec l'humain au sein de toutes ces stats, stars et commandes. Bien sûr, les puristes râleront contre cette 'grosse révision' du précédent volet qui met en outre l'accent sur une action rapide sur le terrain privilégiant le spectacle à la simulation pure. Nous, on aime ça, justement. Ça nous rappelle, un peu, quand les jeux de foot se cantonnaient à un ou deux boutons. Finalement, malgré tout le chemin parcouru depuis *Pele's Soccer*, malgré toute cette opulence footballistique, l'important, ça reste toujours cette balle dans la lulu. Et puis, de toute façon, le meilleur jeu de foot de l'univers, c'est *Red Card*. ★★★★★

Shadow of the Tomb Raider

LARA BÂCHE, LARA FRAÎCHIT, MAIS LARA SÛRE

INFOS

» DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR : SQUARE ENIX

» DÉVELOPPEURS : EIDOS MONTRÉAL
CRYSTAL DYNAMICS
NIXXES

Inconsciemment, on attend beaucoup d'un troisième volet, qu'on imagine, parfois sans raison d'ailleurs, comme un aboutissement – la faute aux tragédies en trois actes et autres trilogies. Si *Shadow of the Tomb Raider* n'est pas ce point d'orgue, ce bouquet final grandiose dont on aurait pu rêver, il n'en est pas moins spectaculaire visuellement et agréable ludiquement. Au sein de ses splendides environnements et entre ses séquences semi-cinématiques qui rappellent avec insistance les scènes narratives de certains *Uncharted* (voyons-y

un ouroboros légitime), on retrouve ce gameplay éprouvé des deux précédents volets, dans une ambiance qui tire plus vers les tout premiers *Tomb Raider*. Les antagonistes humains hissés en standard par les *Uncharted* cités plus haut sont encore là, mais s'effacent un peu derrière les prédateurs naturels, les environnements organiques et les grottes sombres et humides où les pièges vicieux se le disputent aux tunnels claustrophobes. On prend du plaisir, c'est indéniable, d'autant que certains puzzles et niveaux sont particulièrement bien conçus, voire parfois carrément anxiogènes, mais si on s'en prend plein les yeux, il manque ce petit quelque chose qui y allume des étoiles. *Shadow of the Tomb Raider* est comme ces blockbusters cinéma, qui en font des caisses suivant des mécaniques bien rôdées à l'efficacité éprouvée, sont orchestrés avec talent, débordent d'esbroufe, mais ne prennent pas de risques. Et comme devant ces films, on passe un très bon moment, mais sans que quoi que ce soit ne nous marque vraiment, sinon cette boucle esquissée entre ce dernier volet en date et ceux des origines de la saga que ne dénigreront pas ceux qui ont connu Lara Croft quand ses seins étaient encore triangulaires. ★★★☆☆



Call of Cthulhu

À TROP VOULOIR YOG-SOTHOTER, ON SE SHUB-NIGGURATHE

INFOS

» DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR : FOCUS HOME INTERACTIVE

» DÉVELOPPEUR : CYANIDE

L'œuvre de Lovecraft a toujours été difficile à appréhender sur d'autres supports que le livre, de par ses fondations bâties sur l'indicible, l'indescriptible et l'inimaginable. Cyanide se lance à son tour et après un début d'aventure prometteur, s'embourbe, comme dépassé par le matériau-source. Si les auteurs du jeu ont l'intelligence et le bon goût de

ne pas souiller le folklore du panthéon noir avec des débauches de monstres, préférant se cantonner au vagabond dimensionnel et surtout à la folie et à l'horreur humaine, leur

très louable respect pour l'œuvre originelle les engonce dans une aventure... de moins en moins aventureuse. Du point-n'click en vue 3D subjective saupoudré de séquences d'infiltration, le jeu (par ailleurs assez court) s'embourbe hélas vite dans le walking game, coincé sur un rail où l'on est plus spectateur qu'acteur/joueur. En cela, d'aucuns pourraient arguer qu'on se retrouve à la même place que les personnages des romans et nouvelles de Lovecraft, témoins insignifiants d'événements qui les dépassent et sur lesquels ils n'ont guère d'emprise, mais il y aurait sans doute fallu plus qu'un hommage certes déferent, mais ô combien frustrant, pour que l'on entende cet appel de Cthulhu – d'autant que le jeu s'appuie sur la licence officielle du jeu de rôle papier de Chaosium, qui aurait permis tellement, tellement plus... ★★★☆☆



Civilization 6

2K/Aspyr-Firaxis
Switch



Les incursions console de l'institution qu'est devenue la série des *Civilization* n'a jamais pleinement convaincu, depuis la cartouche SNES du premier *Civilization* aux *Civilization Revolution*, versions 'allégées' du 4X de Sid Meier, en passant par l'édition PlayStation de *Civ II*.

C'est donc avec méfiance qu'on aborde *Civilization VI* sur Switch, d'autant que la richesse et la consistance de ce dernier épisode en date de la saga en font tout, sauf un *Civ* édulcoré. La principale crainte était bien sûr ergonomique, mais si le combo Joy-Con/écran tactile ne rivalisera jamais avec le traditionnel duo clavier, il faut avouer qu'après quelques minutes, on s'y fait. Incidemment, le confort est moindre si l'on joue sur grand écran, vu qu'on perd la partie tactile. Sauf que par nature, *Civilization VI* a besoin d'espace pour être lisible, avec tous ses petits détails, icônes, infos et soldats, aussi le jeu souffre-t-il d'être contraint sur les 6 pouces et quelques de diagonale de l'écran de la Switch.

Et voilà pour les défauts, essentiellement liés au support – en somme, les mêmes que la version mobile du jeu sur iPad, avec quand même un gros mieux grâce aux commandes à la manette. Car pour le reste, c'est bel et bien *Civilization VI*, avec ses mondes alternatifs à forger, sa liberté qui donne le vertige, son intelligence et sa profondeur qui n'alourdissent pourtant pas le gameplay. Toutes ces choses qui n'ont pas vieilli depuis 2016 et ne risquent pas de vieillir de sitôt.

On aurait quand même bien aimé que l'extension *Rise and Fall* soit directement incluse, mais bon, ça sent le DLC... ★★★★★



Hitman 2

LE CHAUVÉ QUI PEUT, RE-PEUT, RE-RE-PEUT, RE-RE-PEUT-PEUT...

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR :
WARNER BROS.
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

» DÉVELOPPEUR :
IOINTERACTIVE

Un bon tueur ne prend pas de risques. Hitman 2 non plus.

Ces six nouveaux contrats passeraient presque pour une extension plus qu'un nouvel opus, d'autant plus pour les détenteurs du précédent volet ou les acheteurs du *Legacy pack*, qui y retrouveront les missions (améliorées

et un peu modifiées) du reboot de 2016 et de son DLC *Patient Zéro*. Évidemment, le gameplay et les graphismes ont eu droit à quelques retouches, mais fondamentalement, ne nous leurrions pas : c'est un *Hitman 1.5*. Ou *1.8*, disons.

Et c'est bien comme ça. Très bien, même.

IOI a eu le bon goût de ne pas changer de recette, mais elle est plus goûteuse que jamais. Les environnements sont denses et organiques, fourmillants de vie et de détails. Les options d'assassinat et les petites histoires dans l'histoire s'emboîtent à merveille, pour rejouer encore et encore les mêmes niveaux sans revivre le même scénario avant longtemps.

Adeptes des 'accidents', empoisonneurs, étrangleurs, snipers, tueurs armés, transformistes, explorateurs, opportunistes et planificateurs... tous auront de quoi expérimenter, découvrir, s'ébaubir devant les multiples possibles.

Le concept est plus que maîtrisé : c'est une leçon de maître. ★★★★★



SNK 40th Anniversary Collection

COMPILEZ, C'EST GAGNÉ

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
SWITCH

» ÉDITEUR : NIS AMERICA

» DÉVELOPPEUR : SNK/
DIGITAL ECLIPSE

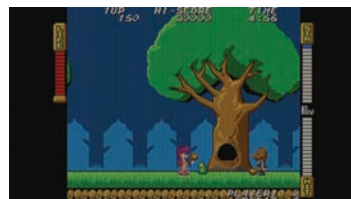
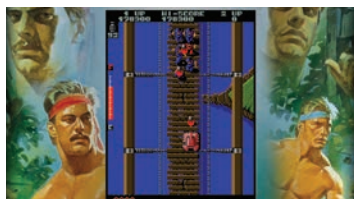
Digital Eclipse a récemment signé de belles compilations rétro, et celle-ci est sans doute la plus réussie à ce jour, avec 13 jeux inclus par défaut que 11 auront rejoint gratuitement quand vous lirez ces lignes.

Les jeux sélectionnés sont disponibles en version arcade et console (NES) quand celle-ci existe, histoire de décortiquer les différences entre les deux moutures à loisir. La sélection est plutôt bonne et a relativement

bien vieilli, de *Prehistoric Isle* aux trois *Ikari Warriors*, en passant par *Psycho Soldiers*, *Vanguard* ou *P.O.W.* La difficulté est logiquement relevée, mais les *continues* à discrétion, rembobinages et sauvegardes sont là pour aider ceux qui en bavent le plus. Côté options, il y a aussi tout ce qu'il faut, des contrôles (y compris la possibilité de choisir entre *twin stick* et commandes simples pour les jeux concernés) à l'affichage (cadres, format d'écran,

filtres...). Pour parachever le tableau, un mode Musée permet d'admirer *artworks*, publicités, manuels et informations sur les jeux inclus et d'écouter tranquillement les musiques de chacun. Sans les 11 jeux supplémentaires en DLC gratuit, cette compilation aurait été un peu limite en contenu jouable, mais ensemble, ces 24 titres SNK sortis entre 1979 (*Ozma Wars*) et 1990 (*Crystalis*) forment un rétrobuffet consistant.

★★★★★



Taiko no Tatsujin : Drum 'n' Fun!

Bandai Namco Entertainment Switch



Les jeux musicaux, c'est rigolo, tout particulièrement avec des périphériques taillés sur mesure. Avant les *Guitar Heroes* et autres *Rock Band*, il y a eu des maracas, des tapis de danse, des bongos et autres Tatacons. Le périphérique musical a perdu de sa superbe, aujourd'hui, mais les tambours de *Taiko no Tatsujin* sont de retour sur Switch, dans un *Drum 'n' Fun!* jouable avec un périphérique en plastoc rappelant beaucoup celui des versions PS2 du jeu, ou aux Joy-Cons. N'y allons pas par quatre chemins : si on s'éclate sur le tambour, de bonne facture (même s'il semble que la détection peine parfois et que le réglage de la latence ne soit pas des plus précis) et si les chansons, épreuves et mini-jeux de rythmes sont majoritairement amusants, ça tourne à la cacophonie au Joy-Con. En mode détection de mouvement, la précision est à la ramasse – même quand on tape sur un support pour essayer de se caler au mieux sur le rythme. Pour dire, c'était même mieux sur Wii. Le problème disparaît si l'on se rabat sur les commandes aux boutons, mais tout le fun s'envole par la même occasion. Si l'on ne fait pas de reproche au jeu proprement dit, débordant de musiques, de mini-jeux, de trucs à débloquer et d'humour déjanté, il est difficile de l'apprécier pleinement à sa juste valeur. Dommage, vraiment.

★★★★☆ (sans tambour)

★★★★★ (avec tambour)



PlayStation Classic

RÉTROPÉDALAGE DANS LA SEMOULE 3D

INFOS

» CONSTRUCTEUR :
SONY

» JEUX INCLUS :

- Battle Arena Toshinden PAL
- Cool Boarders PAL
- Destruction Derby PAL
- Final Fantasy VII
- Grand Theft Auto PAL VF
- Intelligent Qube
- Jumping Flash PAL
- Metal Gear Solid
- Mr Driller
- Oddworld : L'Odyssée d'Abe PAL
- Rayman
- Resident Evil : Director's Cut PAL
- Revelations : Persona
- Ridge Racer Type 4
- Super Puzzle Fighter II Turbo
- Syphon Filter
- Tekken 3 PAL
- Tom Clancy's Rainbow Six PAL VF
- Twisted Metal
- Wild Arms

On vous en parle plus en détail en page 122, dans notre dossier sur la PlayStation, donc vous savez sans doute déjà que notre sentiment envers la PlayStation Classic est un peu mitigé. C'est une jolie mini-console qui tourne bien, avec une belle sélection de jeux qui ont pour certains très mal vieilli (la faute à la 3D qui subit de plein fouet l'usure du temps). Il manque de grosses pointures, sans doute pour des questions de droits – ou de manettes inadaptées, car la machine est vendue non pas avec des Dualshocks analogiques, mais avec deux simili-SCPH-1010 : ce qui est déjà bien pour jouer à deux à une bonne moitié du catalogue inclus. Lesdites manettes se branchent en USB et leur câble relativement long

est bienvenu pour ne pas être collé à l'écran. On regrette en revanche que la plupart des titres (en fait, tous sauf *Grand Theft Auto* et *Rainbow Six*) soient en version anglaise d'autant qu'ils existent en Français – on pense notamment à *MGS*, *FFVII* et *Wild Arms* pour qui une VF n'aurait pas été malvenue. Ça aurait à la rigueur pu se justifier si le choix s'était porté sur les versions NTSC américaines ou japonaises, mais 9 des jeux sont en version européenne PAL, à 50 Hz et 25 FPS. Les jeux d'action concernés, comme *Tekken 3*, en prennent encore un peu plus dans la tronche pour



l'occasion. Enfin, signalons aussi l'absence d'options d'affichage ou autres réglages, dans une interface plutôt chiche et pas très esthétique. C'est bien dommage, ces petits tracas, d'autant qu'on retrouve certains jeux avec plaisir et que la console est un bel objet pour les amoureux de la PlayStation et du rétrogaming. On aurait rêvé mieux et à vrai dire, la PlayStation aurait aussi mérité mieux.

★★★☆☆

Neo-Geo Mini

GROSSE RÉDUCTION SUR LA LÉGENDE SNK

INFOS

» CONSTRUCTEUR :
SNK

» JEUX INCLUS :

- 3 Count Bout
- Art of Fighting
- Blazing Star
- Blue's Journey
- Crossed Swords
- Fatal Fury Special
- Foot Ball Frenzy
- Garou : Mark of the Wolves
- Ghost Pilots
- King of the Monsters
- King of the Monsters 2
- Kizuna Encounter
- Last Resort
- Magician Lord
- Metal Slug
- Metal Slug 2
- Metal Slug 3
- Metal Slug 4
- Metal Slug 5
- Metal Slug X
- Mutation Nation
- Ninja Master's
- Puzzled
- Real Bout : Fatal Fury
- Robo Army
- Samurai Shodown II
- Samurai Shodown IV
- Samurai Shodown V Special
- Sengoku 3
- Shock Troopers
- Shock Troopers : 2nd Squad
- Super Sidekicks
- The King of Fighters '95
- The King of Fighters '97
- The King of Fighters '98
- The King of Fighters 2000
- The King of Fighters 2002
- The Last Blade 2
- Top Player's Golf
- World Heroes Perfect

Dès son annonce, la Neo-Geo Mini nous a à la fois fait fantasmer et inquiétés. Si l'on trépinait de retrouver les jeux d'arcade mythiques de SNK sur un support tout mimi et qui ne coûte pas les yeux de la tête, les dimensions modestes de la simili-borne d'arcade miniature et son écran riquiqui, aussi adorables soient-ils, ne semblaient pas avoir la carrure pour faire honneur au contenu. L'objet est entièrement fonctionnel, très léger sans pour autant faire fragile. L'écran est de bonne facture, clair,

lumineux et parfaitement adapté à la résolution d'origine des jeux Neo-Geo. Les commandes, par contre, ne sont pas parfaites. Si les boutons répondent bien, le stick est sans *microswitch*, avec une course molle. Ça reste utilisable, mais ce n'est pas l'idéal.

Malgré sa taille, la Neo-Geo mini n'est pas une portable : il faut la brancher en USB sur secteur, ou accessoirement sur une batterie externe pour la promener. Un port mini-HDMI (câble non fourni) permet aussi de brancher la machine sur un téléviseur, en 4:3 ou en 16:9, avec des options de correction d'*overscan* (mais rien pour les *scanlines*). Hélas, la sortie TV est médiocre, et encore pire quand on active les filtres. En fait, l'image est même meilleure sur une Neo-Geo d'origine branchée en péritel, pour vous dire, sans upscaling.

En outre, les commandes de la mini-borne n'étant pas idéales, mieux vaut opter pour les deux manettes optionnelles (et donc vendues séparément) inspirées des joypads Neo-Geo CD,

mais avec là encore un stick mollement analogique. Les puristes crieront aussi au scandale en découvrant que la configuration des boutons a été modifiée.

Reste l'émulation, très correcte, sans défaut particulier à relever. On a droit à 4 *save states* pour chaque jeu et l'on peut aussi sauvegarder sur la carte-mémoire virtuelle intégrée, à l'ancienne. Le système reprend celui de la Neo-Geo AES, avec sélection de la difficulté et modes d'entraînement sur certains titres. Quant aux jeux proprement dits, certains choix laissent perplexe : pourquoi avoir mis *Super Sidekicks* ou *Art Of Fighting*, mais pas leurs suites pourtant bien mieux réalisées ? Idem pour *Top Player's Golf* au lieu de *Neo Turf Masters*. Malgré la présence de 40 jeux, il y a une certaine redondance, SNK oblige. On retrouve pas moins de 15 jeux de combat (23 dans la version japonaise !) et les six *Metal Slug* de la Neo-Geo (on ne s'en plaint pas spécialement, cependant).

Pas vraiment portable, décevante sur grand écran, la Neo-Geo mini a trop de petits défauts – dont un prix un peu élevé pour le rétrojoueur occasionnel – pour être plus qu'une belle curiosité nostalgique. Dommage, il n'aurait pas fallu grand-chose pour que ce soit un ravissement. ★★★☆☆



ABONNEZ-VOUS... ...SINON ON MANGE LE TOAD.

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.

Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone



Disponible sur
App Store

DISPONIBLE SUR
Google play

1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)

✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à Retro Gamer Collection !!!

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine Retro Gamer Collection à 39 € au lieu de 51,60 €*.

VOTRE NOM

Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs

☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/03/2019. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopresse.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

ABONNEZ-VOUS
EN LIGNE SUR **WWW.BOPRESSE.FR**



Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

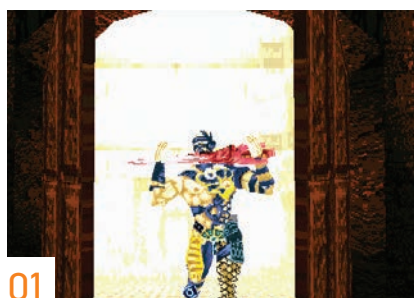
C'EST FINI!

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



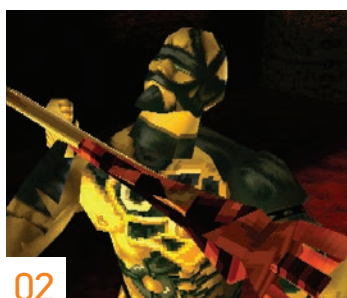
SOUL BLADE : LA FIN DE VOLDO

» Les légendes parlent d'une arme unique, Soul Edge, capable de changer de forme pour plaire à son porteur et de procurer à ce dernier d'immenses pouvoirs. Hélas, Soul Edge est aussi terriblement maléfique et a tendance à corrompre les esprits. Des combattants du monde entier la convoitent, mais un seul pourra la revendiquer. Et pour l'occasion, c'est Voldo, gardien de la fortune du défunt marchand Vecchi, qui s'y colle !



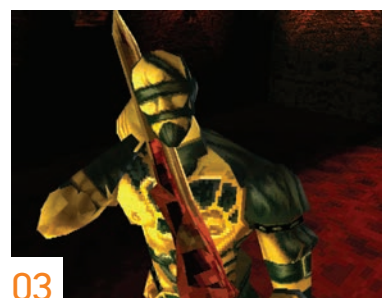
01

» Paré de son plus beau filet de pêche, Voldo pénètre dans la salle des coffres de Vecchi, baignant les lieux de lumière, pour la première fois depuis bien longtemps. Cervantes De Leon, le pirate non-mort, l'est quand même désormais.



02

» Voldo savoure le moment : Soul Edge est enfin sienne. Il a exaucé le souhait de son défunt maître. Il se la pète un peu, content comme pas permis. Peut-être même un peu trop.



03

» Voldo caresse l'épée, la frotte contre sa joue. De plus en plus vite. De plus en plus fort. C'est quand même limite-limite, tout ça. Il ne serait pas un peu fétichiste, le garçon ? Ceci dit, vu son look, on aurait peut-être dû s'en douter...



04

» Eh ben voilà, ça devait arriver : la lame légendaire éjac... explose et se brise sous les caresses insistantes de Voldounet. Les fragments de Soul Edge tombent, et Voldo est projeté au sol sans ménagement (pas de souci, il adore ça).



05

» À genoux, Voldo s'arrache les cheveux et crie. Non, en fait, toujours bâillonné, il enserre en silence son crâne chauve entre ses mains. Son échec a arraché les dernières miettes de lucidité qu'il lui restait. Il entend Vecchi l'appeler. C'est l'heure de la fessée ?

Dans le prochain numéro de
retroGAMER Collection



SNK

40 ANS ET PLEIN LES DENTS !





go retro! PORTABLE



Jouez où vous voulez, quand vous voulez à une multitude de jeux classiques parmi une sélection diverse et variée !



FONCTIONNALITÉS

- Plus de 260 jeux retro classiques comprenant les titres les plus célèbres de Capcom et bien d'autres
 - 10 heures de gameplay non-stop*
 - Fonctionne avec 4 piles AAA ou via câble Micro-USB**
 - Ecran haute résolution de 7,6 cm
 - Contrôle du volume et prise jack 3,5 mm pour connecter vos écouteurs
 - Interface intuitive
- *Varie en fonction de la qualité de la batterie. **Non inclus



Maintenant Disponible!

OFFICIALLY LICENSED BY:

